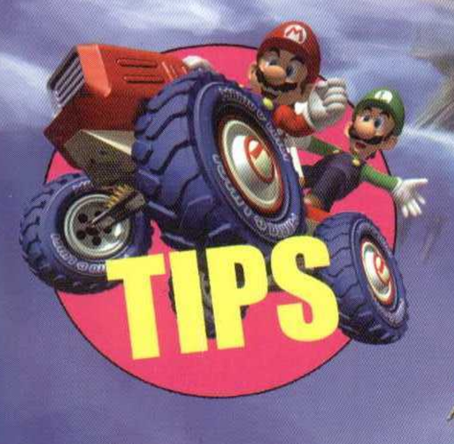
FESTEJAMOS NUESTRO 12 ANIVERSARIO ¡GÁNATE UNO DE NUESTROS PREMIOS!



Revista Oficial de Nintendo



Empieza el año con:

The Sims Bustin´ Out GCN

Onimusha Tactics GBA

Tony Hawk Underground GCN

Sonic Heroes GCN

MARIO PARTY 5



Únete a la fiesta más divertida

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES™

RPG MULTIPLAYER

PARA EL NINTENDO GAMECUBE

Precio $22.00 M.N.



Año 13 No 1 Exhibir hasta 26/01/2004

NINTENDO POWER

FIRE EMBLEM

BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE



Yu-Gi-Oh!
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
LEYENDA DEL
DRAGÓN BLANCO DE OJOS AZULES
KONAMI
LEYENDA DEL
DRAGÓN BLANCO DE OJOS AZULES

SUMARIO



54





62

TIPS

ESTE MES REVISAMOS

NINTENDO POWER



Año XIII No1 Enero 2004

ISSN 0188-7610



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

(D.R.) © **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 13 N° 1. Fecha de publicación: Enero 2004. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 04 de febrero de 2003, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número.
© **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD**: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33.
© **CLUB NINTENDO**. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. **Colombia**: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colom-sat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela**: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador**: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. **Argentina**: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva, Ar. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. **Chile**: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

EDITORIAL

Comenzamos el año con un juego que desde sus inicios ha sido de los más populares alrededor del mundo y que ahora, después de años de ausencia en las consolas de Nintendo, regresa con una excelente historia para el GameCube; nos referimos a Final Fantasy Crystal Chronicles. De este interesante título te hemos preparado un artículo muy especial en este ejemplar que tienes en tus manos. Además, encontrarás información sobre juegos que actualmente están haciendo historia, como: "Mario Kart: Double Dash!!" y "Teenage Mutant Ninja Turtles", ambos para GCN, así como consejos y tips para estos.

Por otro lado, como tú sabes el mes pasado fue nuestro duodécimo aniversario y para festejarlo, vamos a regalar una serie de premios, como consolas de Nintendo GameCube, Game Boy Advance y juegos para que disfrutes al máximo este principio de año. Las bases para este concurso, las puedes revisar en las páginas 93 y 94 de este número. Así que apresúrate y no pierdas la oportunidad de participar en esta gran promoción que Club Nintendo te trae cada año ¡Suerte!





TUS PREGUNTAS A: MARIO

Este mes llegaron a mis manos muchas cartas interesantes de varios países, con preguntas y comentarios muy variados. A partir de este número voy a escoger lo más interesante de cada carta para tener espacio para publicar mas cartas. De esta forma vas a tener más oportunidades de que tu carta salga publicada. También le daré un espacio especial a la carta o pregunta del mes. Así que espero que los tips y noticias que leerás en las siguientes páginas sean de tu agrado y no dejes de escribir, para que en próximas ediciones encuentres tu carta publicada.

Mario

¿Y el Taller de luigi?

He buscado la dirección o teléfono de algún lugar donde puedan dar servicio y/o reparación a mi NES, SNES, Nintendo 64 y Nintendo Game Cube, pero desafortunadamente no lo he encontrado. Me gustaría saber si ustedes podrían proporcionarme algún contacto en México que pudiera darme una solución.

Adrián
México

Desde hace mucho tiempo "El Taller de Luigi" se encargó de la reparación de cualquier producto de Nintendo de forma oficial y segura, hace poco cambió su nombre por "Electrodiversión", ahí encontrarás a Luis Beltrán (Luigi) o a José Rueda, expertos en la reparación y mantenimiento de sistemas y cartuchos de Nintendo ya sea en la sucursal de Playa Tepeyac (tel: 9112-7300) o Plaza Pericoapa (tel: 5658-4977) en la Ciudad de México en el siguiente horario 11:30am a 8pm, donde te atenderán con el mismo gusto y confianza de siempre.

Si quieres conocer más detalles sobre los centros de servicio, te recomiendo que consultes el "Extra" de este número donde verás la lista completa.

Tengo el "broadband" para Nintendo GameCube y también uno de los mejores juegos que se pueden jugar online como es "Phantasy Star Online Episode I & II ". El punto es que quiero conectarlo a mi línea de Internet para jugarlo "online", pero, al conectarlo, me lleve un susto porque creo que hay que pagar para poder jugar online este título; aparte de pagar la "broadband" de mi computadora. ¿Es cierto que hay que pagar?, si es así ¿cuánto es?

Francisco Fasano
Vía correo electrónico

Nintendo da plena libertad a los licenciatarios para usar la capacidad de conexión a internet en sus juegos, pero depende de cada licencia el como manejar sus servidores. En el caso de Sega, el costo de acceso al servidor para jugar "Phantasy Star Online" te cuesta poco más de 8 dólares al mes, cargados directamente a tu tarjeta de crédito, realmente no es mucho, si te pones a ver que pasarás horas y horas de diversión "multiplayer", además de tener la posibilidad de descargar juegos temporales para tu GBA, o participar en batallas exclusivas "online" de Phantasy Star, con temática de Navidad o Halloween, por mencionar algunas.

LA PREGUNTA DEL MES

Se que en marzo saldrá a la venta Metal Gear Solid: The Twin Snakes para el GameCube, pero lo que a muchos fans de la serie nos interesa saber es si va a tener alga especie de conectividad con el Game Boy Advance, como en Splinter Cell, me pueden decir si esto será posible o si solo es un rumor.

Roberto Díaz
Santiago de Chile

Dicho por palabras de Denis Dyack (presidente de Silicon Knights), Metal Gear Solid: The Twin Snakes no contará con algún tipo de conectividad con el GBA, esto porque prefirieron enfocar toda su atención al combinar los elementos de MGS y MGS2, para lograr un juego que no sólo le agradara a los desarrolladores, sino a todos los fans de la serie. Ya que se necesita mucho trabajo y dedicación para recrear los escenarios y reestructurar las peleas contra los jefes, ahora que se ha incluido un modo de primera persona que te ayuda a ser más preciso en los disparos.

Sin embargo, Denis comentó que tanto él, como Shigueru Miyamoto y Hideo Kojima estaban realmente interesados en el tema de la conectividad, y de hecho tenían varias ideas para usar en el GBA como el radar, las armas y otros detalles especiales, que no pudieron usar en Twin Snakes, pero no te preocupes, Denis dejó abierta la posibilidad para una próxima ocasión (tal vez en un próximo título de Metal Gear), así que mantente atento para próximas noticias sobre éste y otros juegos.



Snake ahora puede usar perspectiva de primera persona.



Tengo dificultad para conseguir el "Battle Chip" llamado "doubjump" en Megaman Battle de Nintendo GameCube ¿Cómo puedo hacer para conseguirlo? ¿Pueden indicarme cuál es el enemigo que me proporciona ese chip?

Carlos Sotolongo G.
Maracaibo, Venezuela

Que tal Carlos, el enemigo al que debes enfrentarte es "Penguin". Ve a la misión de Iceman y notarás que el primer enemigo al que te enfrentarás es un pingüino que se mueve como si fuera en una ola, elimínalo y tendrás el "Battle Chip" que tanto estás buscando.

En sus marcas... Listos... ¡Arranquen!

Es bien sabido que el juego "Mario Kart: Double Dash!!", cuenta con la opción para jugarse vía LAN (Local Area Network), en base a esto, mi pregunta es la siguiente: ¿Se necesitan 8 televisores para jugar "MK:DD" con 8 jugadores en LAN?

Àdrián Torres
Celaya Guanajuato, México

Hola Adrián, Si quieres participar en este juego en modo de 8 jugadores, efectivamente necesitarás hacerlo vía LAN, pero no es necesario usar 8 televisores, puesto que simplemente con 2 televisores, 2 Nintendo GameCube, 2 juegos de Mario Kart: Double Dash!!, 2 Broadband Adapter, 1 cable cruzado para conectar las consolas y obviamente, 8 controles (4 por cada GameCube) podrás participar en este excelente título, el punto es que la carrera se llevará en modo de pantalla dividida, donde cada jugador, usará un cuarto de pantalla del televisor para ver "Kart". Pero si lo que buscas es jugar en modo de pantalla completa, si necesitas que cada uno de tus amigos, tenga su propia televisión, GameCube, Broadband adapter, etc. Así que suerte y que gane el mejor.



No hay nada mejor que reunir a tus amigos y jugar Mario Kart: DD!!)

Existe un rumor de que va a salir un nuevo "Bonus Disk" de Zelda, con los juegos del NES y N64 que saldrá a la venta con un paquete especial. Ustedes que saben más de esto, díganme si saldrá esto en México y si habrá alguna manera de conseguirlo sin el paquete.

Ranferi Torres
Acapulco, Guerrero

Desde que se anunció este nuevo bonus, muchos lectores nos han preguntado sobre él. Y vaya que es una gran oportunidad para conseguir la colección de los juegos de Zelda (o casi todos) en un mismo disco para el GameCube, esta promoción sólo está disponible si compras el paquete o "bundle" que contiene el bonus disk, junto con el GCN. Los títulos que se incluyen son: "The Legend of Zelda" de NES (1987), "Zelda II: The Adventure of Link" NES (1988), "The Legend of Zelda: Majora´s Mask" N64 (2000) y un demo jugable de "The Legend of Zelda: The Wind Waker" GCN (2003); además de incluir un video de cómo se hizo "The Wind Waker ", así como una pequeña retrospectiva sobre la historia de "The Legend of Zelda".

La disponibilidad de este producto depende de los distribuidores de cada país, así que te recomendamos que si eres un fan de Zelda, te apresures a preguntar en las tiendas autorizadas por este paquete, que es toda una pieza de colección. Y si no espera a alguna noticia de cómo ganártelo próximamente con nosotros.

Kindom Hearts continuará en el GBA...

Navegando en una página de internet, vi una noticia que me dejo asombrado, puesto que decía que Square-Enix, estaba desarrollando una nueva versión de Kingdom Harts para el Game Boy Advance, no se si sea un simple rumor, o si en verdad se esté trabajando en el proyecto. Por ello mi pregunta es ¿En verdad va a salir este título?, y si es así ¿Seguirán usando a los personajes de Disney?

Carlos Duarte
Buenos Aires, Argentina

Efectivamente, hace unos meses recibimos la noticia de que el excelente título "Kingdom Hearts" va tener una secuela para el Game Boy Advance, esto ya no lo confirmo la gente de Square-Enix, por lo que ten toda la confianza de que pronto verás esta maravilla en tu GBA, con los clásicos personajes de Disney y, sobre todo, con muchos de los personajes de la serie de Final Fantasy, para hacer de ésta fusión todo un suceso. El nombre final del juego será "Kingdom Hearts: Chain of Memories".

Podrían decirme donde está el "Screw Attack" en Metroid Fusion, ya que no puedo encontrarlo y eso me impide salir del sector 5 después de derrotar a Nightmare.

Rodrigo Barrios
Guatemala

Este ataque te es otorgado como recompensa en cuanto elimines a Ridley, el onceavo jefe del juego. Recuerda que este movimiento destruye cualquier enemigo que no sea Jefe, con realizar un Spin Jump sobre él (te sugerimos que cheques las revistas donde apareció el Nintensivo de Metroid Fusion, año 12, números 1,2 y 3), donde encontrarás toda la información de este excelente juego, así como los mapas y fotos .



LA CARTA DEL MES

Las ventajas de un videojuego...

He sido lector de nuestra revista desde que empezó (sólo no tengo la primera) y jamás había escrito, aunque la verdad siempre quise hacerlo cuando en realidad tenía problemas para terminar un juego, pero pues con esfuerzo salí, como se que muchos lo hacen. Tengo 18 años, y estoy en la universidad, sin embargo, una cosa que siempre me a gustado y que por mas grande que sea no lo dejaré, son los videojuegos, es por ello, que he decidido hacer o tratar de hacer un club oficial de Nintendo dentro de la escuela, y la verdad se que será difícil, porque no es algo común, y se que en realidad no es malo como muchos de los lectores saben, ya que el objetivo de este club no sólo es hacerlo y 100% para jugar, sino que la gente se de cuenta que en realidad los videojuegos no son malos y, sabiendo moderarse a la hora de jugar, resulta provechoso; ya que en mi caso (como muchos otros) debido a la necesidad de saber que decían los juegos en inglés, aprendí mucho de ahí, y no sólo eso, sino que también cuando se trata de juegos que hay que coordinar botones, que también te ayuda a la hora de escribir en el teclado, "te equivocas menos jejeje". Es cierto, aquí han habido 2 torneos se "Super Smash Bros. Melee" y la verdad estuvieron muy bien, tanto que queremos que se repitan e invito a otros a que hagan este tipo de clubes o eventos que son buenísimos, todos convivían, todos se llevaban bien y jugaban de todo, creo que esto es algo que vale la pena.

Alberto de la Peña
Recibida por correo electrónico

Estoy muy entusiasmado por la próxima salida de Pokémon Colosseum, pero tengo una duda, ¿este juego será compatible con las primeras versiones de Pokémon para Game Boy y Game Boy Color?, o con algunas versiones en especial.

Oscar Luna
México D.F.

La versión de Pokémon Colosseum, será sólo compatible con Pokémon Ruby y Pokémon Sapphire (se tiene contemplado que también con las próximas ediciones de Pokémon Green Leaf y Fire Red), por lo que las versiones anteriores no podrán ser usadas en el juego.

Es cierto que en el juego "Teenage Mutant Ninja Turles" para el Nintendo GameCube, en algunas fechas las tortugas salen con detalles navideños, si es así, ¿podrían decir como hacer este truco?

Arturo Romero
Costa Rica

La creatividad de los programadores cada vez va en aumento y así como ocurrió en Animal Crossing que en ciertas fechas ocurrían eventos especiales, en el juego de "Teenage Mutant Ninja Turtles" de Nintendo GameCube, puedes observar a los personajes principales con detalles navideños si cambias la fecha de tu GCN al 24 ó 25 de diciembre, pero también podrás verlos con calabazas en la cabeza si cambias la fecha al día 31 de octubre. Sin duda este es un detalle que aunque sencillo, le da variedad al juego.

Más videojuegos van a la pantalla grande...

He escuchado muchísimos rumores acerca de que se van a hacer las pelìculas de Metroid y Eternal Darkness; ¿Qué tan cierto es esto?, puesto que yo idolatro a Metroid y esta noticia me alegró duchísimo. Si es cierto díganme si saben para cuando va a estar.

Carlos Navarro Padilla
Vía correo electrónico

Recientemente se anunció que ya estaban comprados los derechos para la producción de la película de Eternal Darkness, así como para una serie de televisión, pero lo que no se ha confirmado es la fecha lanzamiento de esta cinta. En cuanto a Metroid, se tienen planes establecidos, pero aún no se ha formado un guión o un "script" que nos hable de cómo se va a desarrollar; así que nada más queda esperar por nuevas noticias en próximas ediciones de Club Nintendo, pero mientras, si quieres una película de videojuegos interesante, te comento que "Resident Evil: Apocalypse", la segunda cinta de R.E., estará en las salas de cine en Octubre de este mismo año y para gusto de muchos fans, en esta ocasión sí saldrá Hill Valantine, junto con Allice, la protagonista de la primer cinta.

Las cartas y correos electró nicos que aparecen en estas páginas, han sido editadas de su formato original, para su mejor lectura.

Llegamos al final de esta sección pero te recordamos que puedes mandarnos todas tus preguntas y sugerencias por correo a la siguiente dirección:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, Segundo piso
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210, Mexico, D.F.
www.clubnintendomx.com

No olvides que si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente, haz tu mejor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes. Recuerda que también puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com



La impactante y legendaria saga llega al Nintendo GameCube con un nuevo concepto que refresca a los épicos RPG

¡Una mágica aventura te espera!

Es casi imposible que algún videojugador no haya conocido, jugado o escuchado sobre alguna de las múltiples versiones de esta popular serie. Final Fantasy se ha caracterizado por transportarnos a mundos maravillosos llenos de aventuras, magia y escenarios más allá de la imaginación con increíbles gráficas y arte soberbio; majestuosamente acompañados con la música más impresionante de los videojuegos.

Final Fantasy Crystal Chronicles no es simplemente un juego más o un remake, es una aventura diferente con nuevos personajes y además aprovecha de una excelentemente las cualidades del GCN. Lo más representativo es la opción para cuatro personas; pero no es al estilo de Fantasy Star Online, se trata de una forma diferente de aprovechar la conectividad del Nintendo GameCube con el Game Boy Advance.



Lo más importante es la historia

La Historia

Como en todo Final Fantasy es muy envolvente y se va desarrollando conforme vas progresando en el juego, de manera que conocerás nuevos objetivos, dilemas y sorpresas durante tu jornada. Además de interactuar con muchos personajes en los pueblos, castillos, bosques y demás lugares que visites. Según tus acciones y decisiones, distintos eventos irán descubriendose para darle más riqueza a la historia, debes tomar en cuenta que como en todo RPG, deberás encarar distintas tareas para conseguir información y artículos necesarios e indispensables para tu aventura. Además la clásica interacción con las personas, monstruos y demás habitantes del mundo será crucial para poder conocer cosas que no sabías y conseguir información.

La base de la historia dice que el mundo de Crystal Chronicles está cubierto por una niebla venenosa que afecta a todo ser viviente. La gente tiene que usar cristales especiales para protegerse de la niebla, lo que les permite vivir una vida "casi normal". Para poder mantener activos los cristales, deben ser expuestos a una forma especial de agua. Una vez que están llenos de agua, los cristales se mantienen activos por un año. Tu papel aquí, es el de un miembro de la Crystal Caravan, que viaja por el mundo en busca del agua especial. Conforme vayas avanzando en el juego, irás a distintas partes del mundo con la caravana, enfrentando todo tipo de enemigos; el chiste es que debes encontrar los árboles que guardan la tan apreciada agua.



En tu camino te encontrarás con mucha gente; procura hablar con todos para conocer cosas nuevas.

Tu vida en una cubeta

Lo básico de Crystal Chronicles es que dado que el ambiente es venenoso, deben llevar un cristal especial con el equipo para poder subsistir el cual viene en una cubeta con el agua. La cubeta es el centro de una burbuja protectora que te permite existir sin problemas, pero si te alejas más allá de la burbuja, sufrirás las consecuencias y tu vida se verá drásticamente afectada, por lo que si quieres continuar con vida, deberás mantenerte el mayor tiempo posible dentro de la burbuja.

¡No te separes de la acción!

A diferencia de otros Final Fantasy, en Crystal Chronicles podrás checar que no le pusieron tanto énfasis en los cinemas tipo CGI, los cuales a veces son tan largos, que mejor dejas el control a un lado. No es que sea malo, simplemente que ahora se basaron más en los cinemas en tiempo real que se llevan a cabo durante el juego; y así no te separas de lo que es el gameplay y la historia, lo cual nos gustó bastante.



¡Vive la experiencia de jugar este

El extenso mundo

Para avanzar de una parte determinada a otra, pasarás al modo de mapa, en donde tu caravana podrá moverse de un lado a otro. De este modo, podrás encontrar otras caravanas, que te ofrecerán ítems o ayuda; pero como no todo puede ser belleza, también hay bandidos que tratarán de asaltarte para quitarte tus posesiones. Dependiendo del lugar del mapa y de la historia, también deberás encarar algunos eventos en este modo que activarán otros elementos del juego.

Crystal Chronicles se podría considerar más que un RPG/Aventuras, un juego de Aventuras/RPG por el estilo de juego. Aquí no usas comandos para ataque, defensa, magias, etc; los ataques son directos al presionar el botón A, que también sirve para usar magias. El estilo de atacar a los enemigos es más parecido a The Legend of Zelda que a un RPG común, pero sí contiene otros elementos como el HP para la vida, tiempos para usar las magias, la interacción con la gente, etc.







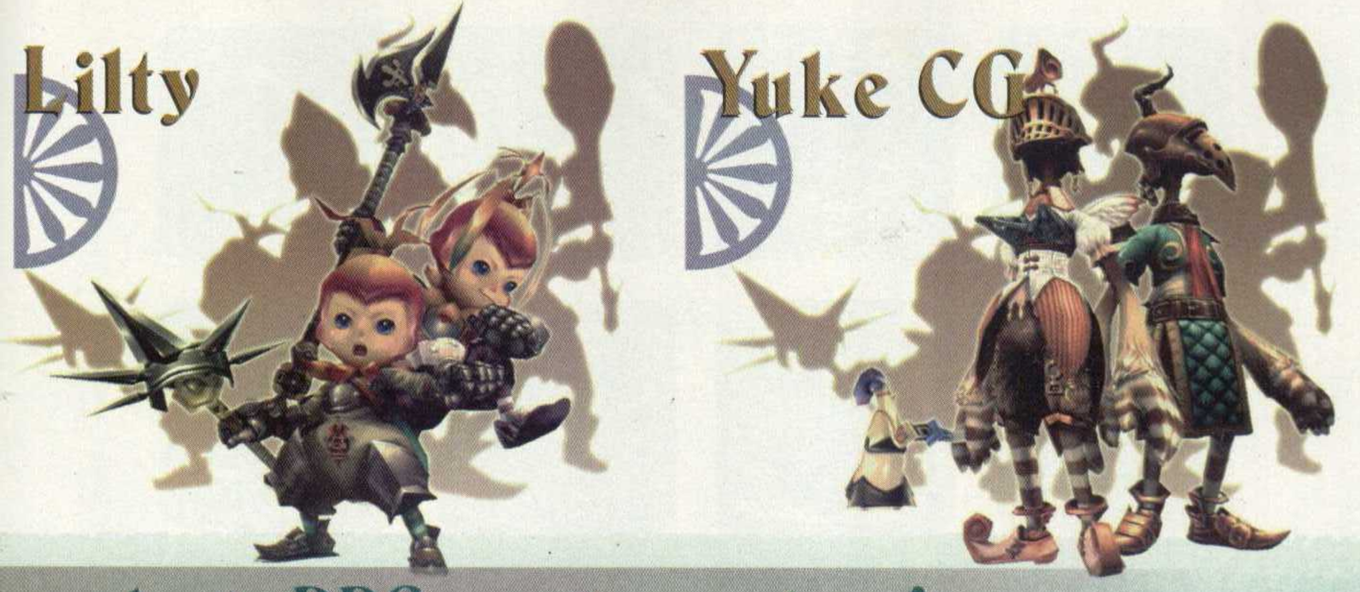
Un nuevo concepto que te permite tener más comunicación con tu equipo es el uso de la cubeta.

¡Ataca!

Puedes fijar al enemigo al que vas a atacar o bien, dirigirle un hechizo para atacarlo, pero todo es en movimiento y acción, de manera que no podrás confiarte demasiado, pues los enemigos seguirán en el rango de proximidad, listos para atacarte, algunos tipos de enemigos no se quedarán quietos esperando a que hagas lo que quieras con ellos; se mantendrán en movimiento para esquivar tus ataques o magias o para buscar el momento propicio para atacarte.

¡Cuatro personas a la vez!

Pasemos al modo multiplayer; déjanos decirte que se implementó muy padre el uso de la conectividad con el Game Boy Advance, el cual será obligatorio para poder jugar multiplayer. El principal porqué es debido a que con el AGB podrás mover a tu personaje, atacar, seleccionar items y magias, de hecho, podrás hacer todo lo que con el control del GCN. La ventaja es que cada uno de los participantes podrá tener en sus manos su propia pantalla con su status sin tener que poner pausa en la pantalla principal, que en este caso sería la televisión. La parte más importante de Final Fantasy Crystal Chronicles es la comunicación entre los jugadores; deben ponerse de acuerdo para poder realizar todo tipo de tareas y cumplir diferentes objetivos. Recuerda que la base del juego es que todos deben permanecer el mayor tiempo posible dentro de la burbuja.



...xcelente RPG con tus amigos!

Visita todos los lugares

Como podrás imaginarte y ya es costumbre en este tipo de juegos, en los pueblos encontrarás todo tipo de lugares para ayudarte como las tiendas, las posadas, etc. También hay lugares clásicos como los calabozos, las cuevas, los bosques y otros tipos en donde encontrarás varios personajes y por supuesto, muchos enemigos de diferentes tipos, tamaños y colores.

¿Y la cubeta?

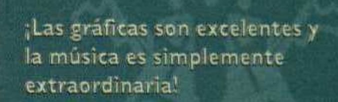
Otra de las ventajas que presenta este modo es la interacción entre los participantes. Es altamente necesario que haya una excelente comunicación entre los miembros del equipo, pues de ello depende el éxito de la misión o la derrota total. Un buen ejemplo y que resulta el más simple es la pregunta: "¿y la cubeta?" Por razones obvias, todos querrán participar en las peleas, platicar con la gente y realizar diferentes eventos durante el juego; pero, ¿quién será el que cargue con la cubeta que mantiene con vida al equipo entero? Esta es una responsabilidad muy importante para la supervivencia de todos los miembros y seguramente es lo que casi nadie querrá hacer. Para enfrentar esta simple e importante tarea, deben ponerse de acuerdo para que sea equitativa esta labor; ni deben dejarle siempre a alguien que cargue la cubeta, ni alguien que siempre luche, pues todos deben ganar experiencia.

Reparte las tareas

Como equipo, uno de los jugadores se tendrá que hacer cargo del mapa, el cual verá en su pantalla del Advance; otro tendrá a su cargo los ítems y deberá cuidar del inventario y así sucesivamente. Deben tener una buena comunicación y ser parejos para que puedan enfrentar todos los obstáculos y peligros. En ocasiones, mientras uno o más jugadores realizan una tarea, otros deberán cumplir con una labor distinta; todo es cuestión de ponerse de acuerdo para que todos vayan parejos y no salgan con la tradicional expresión de antaño: "¡dame pantalla!"

Para serte sinceros, todos en la redacción quedamos muy contentos e impresionados al jugar este título. Nos gustó muchísimo cómo implementaron el uso de la cubeta. Es muy recomendable para los que gusten de este maravilloso género y que siempre hayan querido emprender una aventura en equipo con tus amigos. Final Fantasy Crystal Chronicles es una gran opción que mantiene los estándares de la saga y se merece por mucho el lugar en Nuestra Portada.





¡Las gráficas son excelentes y la música es simplemente extraordinaria!






Ilumina tus fiestas con Game Boy Advance SP.



Año 13 No. 1 Enero 2004

Sangre nueva para Nintendo of America.

El departamento de Mercadotecnia y Ventas de Nintendo of America cuenta ha nombrado a un nuevo vicepresidente ejecutivo, el Sr. Reginald Fils-Aime.

El señor Reginald es uno de los más jóvenes ejecutivos en ocupar dicho puesto y gracias su impecable trayectoria laboral, hoy se une a la familia de Nintendo para sacar adelante el creciente mercado para jóvenes que Nintendo está desarrollando.

No sólo estará a cargo del mercado norteamericano, también estará trabajando con el mercado latinoamericano para ver la forma de mejorarlo y hacerlo crecer.

"Nintendo ha visto crecer sus ventas considerablemente en Norte América y Reggie es la persona indicada para incrementar nuestro éxito en los años venideros" afirmó Tatsumi Kimishima, presidente de Nintendo of America.

Esperamos que el señor Reginald logre cumplir todas sus metas.

Sonic pronto estará de regreso en el Game Boy Advance.



La compañía THQ tiene los derechos para lanzar durante la primera mitad de este año los dos próximos títulos de Sonic para el Game Boy Advance; estos juegos son "Sonic Battle" y "Sonic Advance 3".













Sonic Battle se espera que salga a la venta este mismo mes, mientras que Sonic Advance 3 aún no tiene una fecha de salida definida pero se estima que puede ser para la primavera. Se espera que las ventas combinadas de ambos títulos llegue al millón de unidades.



Nuevas imágenes de "The Legend of Zelda".

Aquí te presentamos nuevas imágenes del esperado juego The Legend of Zelda: Four Swords para el Nintendo GameCube.

Al ver las fotos pensarás que el concepto es el mismo que el de The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords" para el Game Boy Advance, pero te podemos asegurar que el juego ha mejorado bastante.

Así como también los retos han cambiado, también verás que la pantalla de tu TV y la de tu GBA interactúan de una forma mucho más divertida.

Aún no se tiene una fecha de salida concreta, se estimaba que estuviera en tiendas a principios de año, pero al parecer tendremos que esperar un poquito más. En cuanto tengamos alguna noticia serás el primero en saberlo.

Virtua Fighter Cyber Generation.

Hacia ya un buen rato que se escuchaba el rumor de la salida de un nuevo episodio de la saga de Virtua Fighter para el Nintendo GameCube y al parecer, pronto será toda una realidad. Este esperado juego de Sega llevará por nombre "Virtua Fighter Cyber Generation: Judgment Six No Yabou".

A diferencia del resto de los Viartua Fighter, éste no es un juego de peleas, más bien es un RPG/Aventura con gráficos semi-2D. La trama se enfoca en un chico llamado Sei, quien vive en una pequeña ciudad flotante sobre el océano y dado el pequeño espacio de la isla, sus habitantes pasean en un mundo virtual llamado Nexus. Es en este mundo creado por las computadoras donde la aventura se lleva acabo.



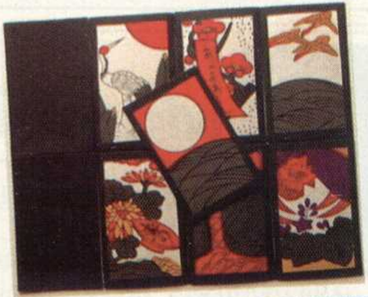


Aunque no hay una fecha de salida para este título en nuestro continente, se espera que salga a la venta durante el verano de este año en Japón, para un lanzamiento posterior en América.

El ex-presidente de Nintendo sale del retiro.

El Sr. Hiroshi Yamauchi, quien fuera presidente de Nintendo Japón, ha regresado a los negocios, pero no a los videojuegos.

De acuerdo al "Tokyo Journal" el que una vez fuera presidente de NCL, ahora lo será de "Ogura Hyakunin Isshu Project Foundation".






Hanafuda, el juego que inicio todo.

Esta fundación estará dedicada a promover el "Ogura Hyakunin Isshu", una antología de 100 poemas cortos escritos por 100 poetas diferentes entre los siglos VII y XIII.

El "Hyakunin Isshu" también es la base para un tradicional juego de cartas japonés donde un jugador debe leer la mitad de un poema y el resto debe encontrar la carta correcta con la otra mitad del mismo poema.

La intención del Sr. Yamauchi es la de revivir este antiguo juego de cartas, lograr que las personas recuerden estos hermosos poemas e incentivar al turismo a que visiten la ciudad de Kyoto. Si recuerdas, cuando Nintendo inició sus operaciones, no lo hizo produciendo videojuegos sino un juego de cartas llamado "Hanafuda" el cual llegó a ser muy popular.



Esperamos que al Sr. Yamauchi le vaya muy bien en este nuevo proyecto.

La inversión inicial será de 1 billón de yenes (9.1 millones de dólares aprox.) y el proyecto comenzará con la apertura de un museo dedicado al juego "Hyakunin Isshu" para que todos puedan conocer este concepto más a fondo.

Lista de talleres para reparación de equipos Nintendo.

México
Electrodiversion
Luis Beltrán
Plaza Tepeyac
Calzada de Guadalupe No. 431
Local 67 Col. Guadalupe Tepeyac.
México D.F. Tel. 9112-7300
Plaza Pericoapa
Canal de Miramontes No. 3155
Local AA46 Col. vergel Coapa
México D.F. Tel. 5678-4977
electrodiversion@axtel.net

Colombia
Serin
Juan Montenegro
Tel. 591-347-5631
serin@007mundo.com

Costa Rica
Corporación Electrónica Sanabria
Fernando Sanabria
Tel. 506-241-3190
gsanabria@racsa.co.cr

Chile
Servicio Técnico Master
Raúl Marin
Tel. 562-699-5979
Fax. 562-6995978

Ecuador
Relecsa
Manuel Castro
Tel. 593-4236-1014
relecsa@telconet.net

El Salvador
Relesa
Ronal Hernández
Tel. 503-260-1157
relesa@telesal.net

Guatemala
Serepa
Jorge Vásquez
Tel. 502-4734800
jrvasquez@ecssa.com.gt

Panamá
Seesa
Jaime Arispe
Tel. 507-260-9143
seesa@cableonda.net

Perú
Global Brands
Juan Carlos Franco
Tel. 511-472-3131
jcfranco@drokasa.com.pe

República Dominicana
Cam-TV-Hi tech
Eduardo Orosco
Tel. 809-699-9999
camtv@hotmail.com

Venezuela
Electro Home
Raul Caldera
Tel. 212-941-2482
ehome21@cantv.net


¿quién eres?
© 2003 Nintendo. www.nintendo.com
Nintendo

SOUL CALIBUR II®

Este mes continuamos con los tips de Soul Calibur II, un juego que nos ha dejado sorprendidos por su excelente gameplay y la alta calidad de gráficas que maneja. En el número anterior, recorrimos los primeros escenarios a los que te enfrentarás en el Weapon Master Mode y ahora, continuaremos para que de una vez por todas, logres recorrer todos los rincones de esta modalidad de juego.

Te recomendamos que sigas los consejos que mostramos a lo largo de estos Tips, y que si se te dificulta una misión con algún personaje, no dudes en cambiar a otro ya que en algunos casos, será más sencillo ganar con ciertos personajes, en especial en las misiones que requieren resistencia.



Weapon Master Mode

Capítulo 9: Algol

Misión 1: CORRIDOR OF THE SKY
Objetivo: Solo el arma del enemigo es visible. Derrota a tu oponente bajo estas condiciones.
Dificultad: ***
Experiencia: 1500
Oro: 2200

Astaroth será tu rival, pero lo único visible será su hacha. Pero no te preocupes ya que es un combate simple. Toma como referencia el hacha y has tus mejores movimientos y combos para ganarle. Recuerda que ocasionalmente unos agarres serán de utilidad para pelear contra este coloso.



Misión 2: ANCIENT AMPHITHEATER
Objetivo: Fuerzas extrañas obligan a los combatientes a pelear juntos. Derrota a tus oponentes bajo esta condición. Un bonus está disponible durante el encuentro.
DIFICULTAD: ***
Experiencia: 1700
Oro: Bonus

Si necesitas dinero para comprar armas u algún otra cosa, esta es la misión ideal para conseguir una buena cantidad, así que pon atención. Por cada golpe que recibas, obtendrás más oro, pero ten cuidado porque son varias peleas y cada una solo tiene 15 segundos de tiempo y por si fuera poco, tu energía no se regenerará. Así que usa tus mejore movimientos y sobre todo, no dudes en usar uno que otro agarre para sacar a tus oponentes del ring rápidamente.

Misión 3: RECLUSIVE PALACE
Objetivo: Solo una parte del enemigo puede ser visible. Derrota a tu rival bajo esta condición.
Dificultad: ***
Experiencia: 1700
Oro: 2200

Este encuentro será como la pelea anterior donde sólo podías ver el arma de tu enemigo, pero ahora la cosa cambia, puesto que ahora solamente podrás ver las piernas de Charede, así que atácalo con golpes verticales o con patadas débiles.



Misión 4: NORTHERN ALGOL
Objetivo: Derrota a los enemigos

Dificultad: ***
Experiencia: 1700
Oro: 2200
Recompensa: Extra Time Attack Alternative Mode
Puedes activar esta mission en Algol (extra) en la misión 2. Ahora te enfrentarás a 2 enemigos que son muy hábiles para esquivar tus ataques, así que tendrás que emplear todas tus habilidades disponibles para salir avante en esta misión.

Capítulo 2: Thuban

Misión 1: MIDNIGHT COLISEUM
Objetivo: Tu energía esta baja. Derrota a todos los enemigos bajo esta condición.
DIFICULTAD: **
Experiencia 1800
Oro: 6000
Quizá te cueste un poco de trabajo esta batalla, ya que empezaras con un 75% de tu energía y recuperaras un poco cuando ganes una batalla. Usa movimientos rápidos, ataques a distancia y si tienes la oportunidad, no dudes en agarrar a tu rival para lanzarlo fuera del ring.



Misión 2: COURT OF THE DEAD
Objetivo: Navega a través del calabozo infestado de enemigos y derrota al jefe.
Dificultad: **
Experiencia: 4200
Oro: 3700
Recompensa: Synval Weapon para Sophitia, Ambassador Weapon para Seung Mina.

Trata de combatir en todos las casillas antes de llegar al jefe. Esto te dará un poco de oro, así como tiempo de entrenamiento antes de que te enfrentes a los retos mas peligrosos. Cuando llegues al jefe, usa ataques verticales y horizontales y no olvides de girar para atacarlo por los laterales.

Misión 3: TARTAROS
Objetivo: Expresa todo tu poder y derrota a tu enemigo.
Dificultad: **
Experiencia: 2500
Oro: 1200
Recompensa: Weapon Master Opening
Es tiempo de combatir a Inferno.
Si juegas con Link, usa tu arco para atacarlo, toma en cuenta que cada vez que su energía se reduzca por un 25%, Inferno tomara energías extras para vencerte, sigue con los ataques y trata de usar uno que otro agarre para seguir causándole daño. Sigue así por unos instantes más y habrás vencido a este difícil enemigo.



Weapon Master Extra Mode

Capítulo 1: Regulus

Misión 1: PROVING GROUNDS
Objetivo: Los combatientes son lanzados al aire cuando se golpean contra la pared o el suelo. La energía de am-





bos combatientes se recupera. Derrota a al enemigo bajo estas condiciones.
Dificultad: **
Experiencia: 800
Oro: 1200
Aunque parece difícil, esta misión es muy sencilla, solamente usa el movimiento Derecha + Y, para hacer que tu enemigo caiga directo al suelo. Marca este ataque un par de veces para ganar el encuentro, pero hazlo rápido porque la energía se recupera con el tiempo.

Misión 2: BULWARK RUINS
Objetivo: Derrota a todos los enemigos
Dificultad: ***
Experiencia: 800
Oro: 1200
Toma tu tiempo y tus mejores movimientos para vencer esta misión. También podrás hacer gala de tus agarres y otros ataques para ganar con mayor facilidad.

Misión 3: WARRIOR'S TRIAL GROUNDS
Objetivo: Los enemigos tienen extrañas armas. Derrótalos a todos bajo esta condición.
Dificultad: **
Experiencia: 800
Oro: 3000
Es tiempo de que veas las armas de broma, como aquí las llamamos. Estas armas suelen tener un sonido curioso y de hecho, no generan mucho daño que digamos. Así que ataca con golpes horizontales y verticales rápidamente para que tu oponente no tenga tiempo de pensar. Seguramente te enfrentaras a Link, quien portara una red para mariposas, que quizá fue muy útil en A Link to the Past, pero en Soul Calibur II, dudamos que sea un arma competente. Así que no te preocupes mucho por esta batalla, solo da tu mejor esfuerzo y ganaras sin contratiempos.

Capítulo 2: Thuba

Misión 1: THUBAN FERRY
Objetivo: Coloca 20 hits a tu enemigo y sobrevive al encuentro.
Dificultad: ****
Experiencia: 1000
Oro: 800
Ahora pelearas contra Taki, ella es realmente rápida y tiene combos muy poderosos, así que ten cuidado. Realiza el movimiento llamado Illusion Attack o algunos otros movimientos que domines para ganar rápido esta batalla.



Misión 2: VILLAGE OF ARCHE
Objetivo: Las fuertes ráfagas constantemente te empujan e impiden que te detengas a la orilla del escenario. Además, la velocidad de ambos combatientes se aumenta. Derrota al enemigo bajo estas condiciones.
Dificultad: ***
Experiencia: 500
Oro: 800
Si recuerdas, ya habías enfrentado algo similar, así que sigue la misma rutina y aturde a tu enemigo para que lo lleves hacia la orilla y ya sea que el viento lo saque del ring, o que tu le des un golpe para que salga volando. Pero eso si, ten cuidado de cada uno de tus movimientos ya que el viento es muy traicionero.

Misión 3: MINKAR MINE
Objetivo: Navega a través del calabozo infestado de enemigos y derrota al jefe.
Dificultad: ***
Experiencia: 800
Oro: 2200
Esta es otra de las escenas que se repiten, claro esta que ahora con un reto todavía más difícil. Usa constantemente ataques poderosos o combina ataques normales con agarres para lanzar fuera del ring a tus enemigos.

Capítulo 3: Benetnasch

Misión 1: CARNIVAL
Objetivo: No podrás mantener tu paso en la orilla del escenario, además, la gravedad es mas débil. Derrota a tu enemigo con un ringout.
Dificultad: **
Experiencia: 1300
Oro: 2000
Mas sencillo no se puede. Solo lleva a tu oponente hacia la orilla y en cuanto tengas oportunidad haz un agarre para lanzarlo fuera de la plataforma.

Misión 2: TALITHA GAMBLING DEN
Objetivo: Los peleadores reciben un fuerte daño cuando son impactados hacia una pared o al suelo. Derrota a todos los enemigos bajo estas condiciones.
Dificultad: **
Experiencia: 1300
Oro: 2000
Pelearas como Lizardman en este encuentro. El problema es que quizá no conozcas muy bien los movimientos de este personaje, así que te recomendamos usar comandos tradicionales y agarres para que no tengas problema alguno en ganar esta misión.

Misión 3: DIPHDA TEMPLE
Objetivo: El enemigo continuamente usara defensa. Trata de romper su guardia y atácalo de inmediato para derrotarlo.
Dificultad: *
Experiencia: 1300
Oro: 1000
Como se indica arriba, rompe la guardia de tu oponente y rápidamente atácalo hasta que pida perdón. También puedes usar un Arm Twist en el caso de Link, para mandar a tu rival fuera del ring.



Misión 4: BENETNASCH HARBOR
Objetivo: Derrota a todos los enemigos.
Dificultad: **
Experiencia: 1500
Oro: 5000
El objetivo parece simple, pero no te confíes, ahora los enemigos son mas rápidos, y si tratas de agarrarlos ellos no se dejaran y te harán un counter attack. Así que preferentemente usa tu guardia para que en cuanto te ataquen, puedas responder de forma inmediata.Misión 1: AL GIEBA RUINS

Capítulo 4: Mizar

Objetivo: Consigue que la bomba caiga en tu enemigo con tus ataques. Ganas si el enemigo se queda con la bomba cuando el contador de tiempo se agote.
Dificultad: *
Experiencia: 1500
Oro: 2400
Así como en la misión de la bomba que pasaste anteriormente, espera el momento indicado y lanza la bomba a tu enemigo en el punto exacto para que el contador llegue a cero justo cuando tu rival tenga la bomba.



Misión 2: WINDMILL
Objetivo: Tu energía esta baja. Derrota a todos los enemigos bajo esta condición.
Dificultad: *
Experiencia: 1500
Oro: 2400
No te preocupes, esta misión es de las mas sencilla, solo usa golpes fuertes y combos para que derrotes a este par de enemigos.

Misión 3: MEROPE MONASTERY
Objetivo: El contador de tiempo se incrementa con cada enemigo que eliminas. Derrota a todos los enemigos antes que el tiempo se agote.
Dificultad: **
Experiencia: 1500
Oro: 6000
Quizá este sea de los niveles más difíciles a los que te enfrentaras. Tendrás solo 20 segundos para iniciar y, ganaras 15 segundos por cada batalla que ganes. No trates de pelear como lo harías regularmente, ya que es preciso ganar tiempo, así que trata de usar agarres o combos muy potentes para terminar rápido a tus enemigos. No olvides que uno que otro ringout será de gran utilidad si te ves presionado por el tiempo.



Misión 4: DESERTED VILLAGE
Objetivo: Los enemigos prefieren ataques horizontales y están equipados con armas que con más fuertes contra los rompimientos. Derrota a los enemigos bajo estas condiciones.
Dificultad: *
Experiencia: 1800
Oro: 2400
Los movimientos preferentes para este nivel son, Abajo + Y ó Arriba + Y. Ambos de estos métodos, garantizan una victoria fácil, pero si gustas, puedes usar uno que otro agarre o golpe para lanzar fuera del ring a tu enemigo.

Misión 5: CHARON'S PASS
Objetivo: Navega a través del calabozo lleno de enemigos y derrota al jefe.
Dificultad: *
Experiencia: 1500
Oro: 6000
Recompensa: Fuzoroi Weapon para Maxi
Otra vez te enfrentaras en peleas con las plataformas congeladas, con orillas de lava o con arenas movedizas, así que solo trata de hacer tus mejores movimientos para ganar a tu enemigo. Ten mucho cuidado con las escenas de hielo porque puedes resbalarte con mucha facilidad, o perder el equilibrio si das un golpe equivocado. Trata de esquivar los ataques de tus rivales y ataca con golpes fuertes que levanten a tu enemigo para rematarlo con combo aéreo.

Capítulo 5: Altair

Misión 1: NEREID GORGE
Objetivo: Controla a un equipo especial y derrota a todos los enemigos.
Dificultad: -
Experiencia: 1800
Oro: 4200
En esta misión, controlaras a un equipo especial formado por Assassin, Berserker y Lizardman. La batalla es muy simple en comparación a las anteriores, aparte, Assassin es un muy buen personaje para combatir. Trata de descubrir los mejores movimientos de este personaje y de los demás. Si lo prefieres, usa combos y agarres para ganar.

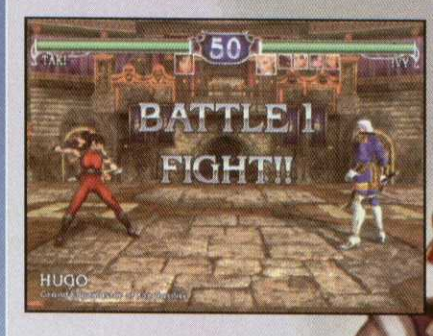
Misión 2: PARADISE OF ALTAIR
Objetivo: Los enemigos tienen magnifica velocidad y energía. La habilidad para golpear al enemigo se ha incrementado. Derrota a tus enemigos en el tiempo límite.
Dificultad: -
Experiencia: 1800
Oro: 2400
Como se indica arriba, el enemigo cuenta con mayor velocidad de ataque, además de una maravillosa defensa contra todos tus ataques en general, por lo que lo más fácil será un ringout.



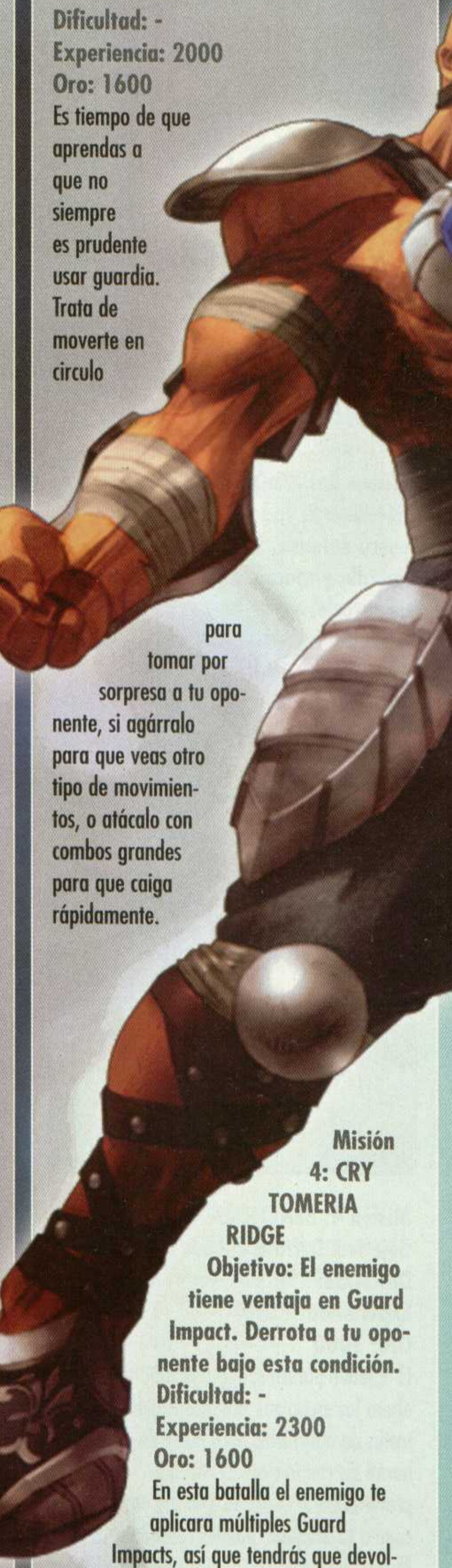
Capítulo 6: Aldebaran

Misión 1: CASTLE OF THE DEAD
Objetivo: El enemigo tiene excelente velocidad y energía además tu energía se debilita con el tiempo. Derrota a tu enemigo bajo esta condición.
Dificultad: -
Experiencia: 2000
Oro: 1600
Debes derrotar a tu enemigo antes de que el tiempo se agote pero como tu energía se va reduciendo con el tiempo las cosas tendrán que ser rápidas. Como probablemente tú oponente sea Assassin, quien por cierto es muy pero muy rápido en esta ocasión, lo más recomendable es que haga un movimiento que saque a tu rival del ring.

Misión 2: CITY OF NASHIRA
Objetivo: El premio en oro se duplica con cada victoria.
Cuida tu energía y fuerza para ganar los encuentros.
Dificultad: -
Experiencia: 2000
Oro: 1000 (duplicado después de cada pelea)
Esta es de las clásicas peleas en donde conforme vas avanzando, tu recompensa en oro se ira duplicando. Aquí tienes dos opciones, ganar una pelea y salirte con los 1000 oros, o seguir en el combate y probar suerte para apostar tu oro y ganar toda la bolsa acumulada. Pero recuerda que no se regenerara la energía cada que ganes un encuentro, así que ten mucho cuidado.



Misión 3: SEGINUS TEMPLE
Objetivo: El arma del enemigo tiene la habilidad de romper tu guardia. Derrota a tu oponente bajo esta condición.
Dificultad: -
Experiencia: 2000
Oro: 1600
Es tiempo de que aprendas a que no siempre es prudente usar guardia. Trata de moverte en circulo para tomar por sorpresa a tu oponente, si agárralo para que veas otro tipo de movimientos, o atácalo con combos grandes para que caiga rápidamente.



Misión 4: CRY TOMERIA RIDGE
Objetivo: El enemigo tiene ventaja en Guard Impact. Derrota a tu oponente bajo esta condición.
Dificultad: -
Experiencia: 2300
Oro: 1600
En esta batalla el enemigo te aplicara múltiples Guard Impacts, así que tendrás que devol-

vérselo. Trata de usar combos sencillos, nada elaborado para que tus golpes sean continuos y puedas ganar fácilmente.

Misión 5: SIAM RUINS
Objetivo: Agáchate o salta para evadir los efectos de los frecuentes terremotos. Además, la energía del enemigo se regenera con el tiempo. Derrota a tu oponente bajo esta condición.
Dificultad: -
Experiencia: 2300
Oro: 1600
Tendrás tiempo para atacar a tu rival antes de que ocurra cada terremoto, por lo que no te preocupes mucho por esta condición. Usa ataques rápidos y combos para que no te cueste tr abajo ganar en este nivel.

Misión 6: UNDERGROUND JUNO
Objetivo: Navega a través del calabozo infestado de enemigos y derrota al jefe.
Dificultad: -
Experiencia: 4600
Oro: 7600 (más lo que obtengas en cada casilla)
Algunos de los enemigos que enfrentarás serán: Talim, Yunsung, Sophitia o Kilik, recuerda que conforme avanza el juego, los calabozos se van volviendo más complejos y sobre todo más extensos, así que no te desesperes y trata de llegar al jefe que estará esperándote para la pelea.

Capítulo 7: Rigel

Misión 1: UNDERGROUND PRISION
Objetivo: Golpea a tu enemigo contra la pared y utiliza combos en pared para derrotarlo.
Dificultad: -
Experiencia: 2300
Oro: 3600
Para estos momentos, ya debes conocer más movimientos del juego, así que esta misión te será muy sencilla. Solamente tienes que llevar a tu enemigo hacia la pared y hacer combos antes de que caiga el enemigo, ya que de otra manera no podrás disminuir su energía de manera eficaz.

Misión 2: RIGEL, SPIRITUAL CITY
Objetivo: Ni tu ni tu oponente pueden poner defensa contra los ataques. Derrota al enemigo bajo esta condición.
Dificultad: -
Experiencia: 2500
Oro: 3600
En este encuentro te recomendamos que elijas a alguien con alto poder como Cervantes, Necrid o Nightmare, ya que además de todo, tu rival a vencer será Mitsurugi, uno de los más ágiles que existen en el juego. Usa movimientos sencillos para ganarle y manténte a distancia para evitar su espada.

Misión 3: FORBIDDEN GROUNDS
Objetivo: Derrota al enemigo.
Dificultad: -
Experiencia: 2500
Oro: 1800
Es turno de que compitas contra Inferno. Esta batalla será sencilla pero no por ello te confíes ya que la defensa de Inferno se ha incrementado en comparación a la tuya, por lo que esta será la oportunidad perfecta para probar tus cualidades de ataque y giros para rodear y sorprender a tu rival.



Capítulo 8: Merak

Misión 1: SIRIUS, CITY IN THE SKY
Objetivo: El tiempo se incrementa con cada enemigo que derrotes. De cualquier forma, tus oponentes regeneran su energía con el tiempo. Derrota a tu enemigo antes de que se agote el tiempo.
Dificultad: -
Experiencia: 2500
Oro: 10000
Como en condiciones similares anteriores, has notado que es conveniente eliminar a tu rival de forma rápida porque el tiempo en verdad que vuela, así que recurre a los agarres y ringout si es necesario. Esta ocasión serán 5 los oponentes a vencer de entre los que destacan Raphael y Necrid, así que piensa bien tus movimientos y prepárate para la batalla.

Misión 2: CRYSTAL MINE
Objetivo: Los peleadores serán lanzados a grandes alturas cuando sean derribados en el suelo. Además, la habilidad de golpear a tu rival se ha incrementado.
Dificultad: -
Experiencia: 2800
Oro: 4000
Esta es otra de las misiones que se repiten, pero a diferencia de las demás, ahora no tendrás tantos problemas para ganar. Solo usa movimientos que hagan que tu oponente caiga directo al suelo para que su energía baje drásticamente y ganarás rápidamente.

Misión 3: DUBHE ARENA
Objetivo: Golpea a tu enemigo contra la pared y aplícale una serie de combos para eliminarlo.
Dificultad: -
Experiencia: 2800
Oro: 4000
El enemigo no podrá ser dañado si no es hasta que lo impactes contra una pared y continúes golpeándolo en combo para decrecer su energía. Te recomendamos uses un personaje que domines para que no te cueste trabajo esta misión.

Misión 4: IO´S VASE
Objetivo: Las condiciones del viento son diferentes a lo normal. Derrota a tu oponente usando Air Combos.
Dificultad:
Experiencia: 2800
Oro: 4000
Una vez más, el viento hace de las suyas. Las ráfagas de viento son más poderosas en esta ocasión, así que deberás recurrir a los combos en el aire para que te faciliten el que tu enemigo salga disparado hacia un seguro ringout. Elige al personaje con el que mejor te salga esta clase de movimientos para terminar la misión satisfactoriamente.

Misión 5: PHANTOM ROAD
Objetivo: Navega a través del calabozo repleto de enemigos y derrota al jefe.
Dificultad: -
Experiencia: 6200
Oro: 12400
Recompensa: Ethereal Edge Weapon para Necrid
Un calabozo más en el que te deberás enfrentar a varios enemigos dispuestos a romperte cada hueso que tengas en el cuerpo. Usa movimientos sencillos, ya que a pesar de lo imponente que se vean tus enemigos, no te causarán tanto daño como en veces anteriores. Te enfrentarás a varios Lizardman, pero lo complicado aquí será que algunos tendrán más energía que otros.



Misión 6: GRAND SHRINE OF MERAK
Objetivo: Los enemigos recuperan su energía con el tiempo. Derrota a todos los enemigos bajo esta condición.
Dificultad: -
Experiencia: 2800
Oro: 2000
Para variar, las condiciones de esta misión, favorecen a tu oponente, ya que en esta ocasión la energía de tu rival se irá recuperando conforme el tiempo avanza. Pero no te preocupes, ya que hasta eso, son enemigos muy fáciles de vencer y no te causarán problemas.

Capítulo 9: Algol

Misión 1: CORRIDOR OF THE SKY
Objetivo: Solo el arma del enemigo es visible. Derrota a tu oponente bajo esta condición.
Dificultad: -
Experiencia: 2800
Oro: 4400
En el modo normal del Weapon Master te enfrentaste a algo similar, así que no te preocupes esta vez. Toma como guía el arma de tu rival para que no lo pierdas de vista y haz giros para que lo agarres por los lados y puedas causarle daño de mayor magnitud. Gemeralmente estas escenas son sencillas así que no te preocupes y pelea normalmente.

Misión 2: ANCIENT AMPHITHEATER
Objetivo: Hay una bomba en tu . Derrota a todos los enemigos bajo esta condición. Un bonus estará disponible durante los encuentros.
Dificultad: -
Experiencia: 3000
Oro: Bonus
La bomba se activará si tu cuerpo toca el suelo. Debes combatir a 3 grandes peleadores, te recomendamos que no te acerques mucho y que tus ataques sean precisos y calculados porque al menor error caerás y serás vencido.

Misión 3: RECLUSIVE PALACE
Objetivo: Solo una parte del enemigo esta visible, además de que el enemigo tendrá excelente velocidad. Derrota a tu oponente bajo estas condiciones.
Dificultad: -
Experiencia: 3000
Oro: 11000
Para que haya equidad en esta batalla, escoge a un personaje que sea rápido, como Maxi o Taki y rápidamente ataca a tu rival para no dejar tiempo a que piense las cosas. Usa movimientos rápidos y así ganarás sin ningún problema.

Misión 4: NORTHERN ALGOL
Objetivo: Derrota a los enemigos.
Dificultad: -
Experiencia: 3000
Oro: 4400
Puedes habilitar esta misión en Algol (Extra) en la misión 2. Aquí, te enfrentarás a 2 enemigos que esquivarán fácilmente tus ataques y que son bastante ágiles (Sophitia y Cassandra).



Capítulo 9: Algol

Misión 1: MIDNIGHT COLISEUM
Objetivo: Tu energía está baja y no se recuperará de ninguna forma. Derrota a todos los enemigos bajo esta condición.
Dificultad: -
Experiencia: 3000
Oro: 12000
Esta batalla es algo difícil, ya que te enfrentarás a 5 peleadores, pero lo peor es que tu energía estará al 75% y no podrás recuperarte de ninguna forma. Usa combos y movimientos especiales, además de los típicos agarres para deshacerte de tus rivales rápidamente.

Misión 2: COURT OF THE DEAD
Objetivo: Navega a través del calabozo repleto de enemigos y derrota al jefe.
Dificultad: -
Experiencia: 8400
Oro: 7400
Recompensa: Gift Weapon para Mitsurugi
Otro calabozo más, y aunque sean un poco tediosos, te darán bastante tiempo de práctica para que mejores tus estrategias y combos. Al principio te enfrentarás a enemigos como Yunsung, Sophitia, Ivy, Nightmare o Taki, entre otros. Hasta que llegues al jefe del calabozo quien esta vez se pondrá un poco más difícil que antes. Usa movimientos rápidos y ataca con tu arco y bombas para no dejar que tu oponente tenga oportunidad de atacarte.

Misión 3: TARTAROS
Objetivo: Demuestra todo tu poder y derrota a tu enemigo.
Dificultad: -
Experiencia: 3500
Oro: 2400
Recompensa: Weapon Master Ending
En esta misión te enfrentarás al temible Inferno, como siempre, Inferno es un personaje difícil de vencer, pero no imposible. Trata de usar golpes que lo levanten para que puedas hacer combos aéreos o en su defecto, trata de usar Soul Charge para generar impactos de mayor poder.



Clases y rangos de personaje

- Newcomer
- Neophyte
- Bronze Neophyte
- Silver Neophyte
- Gold NeoPhyte
- Apprentice
- Iron Apprentice
- Bronze Apprentice
- Silver Apprentice
- Gold Apprentice
- Platinum Apprentice
- Iron Disciple
- Bronze Disciple
- Silver Disciple
- Gold Disciple
- Platinum Disciple
- Iron Fighter
- Bronze Fighter
- Silver Fighter

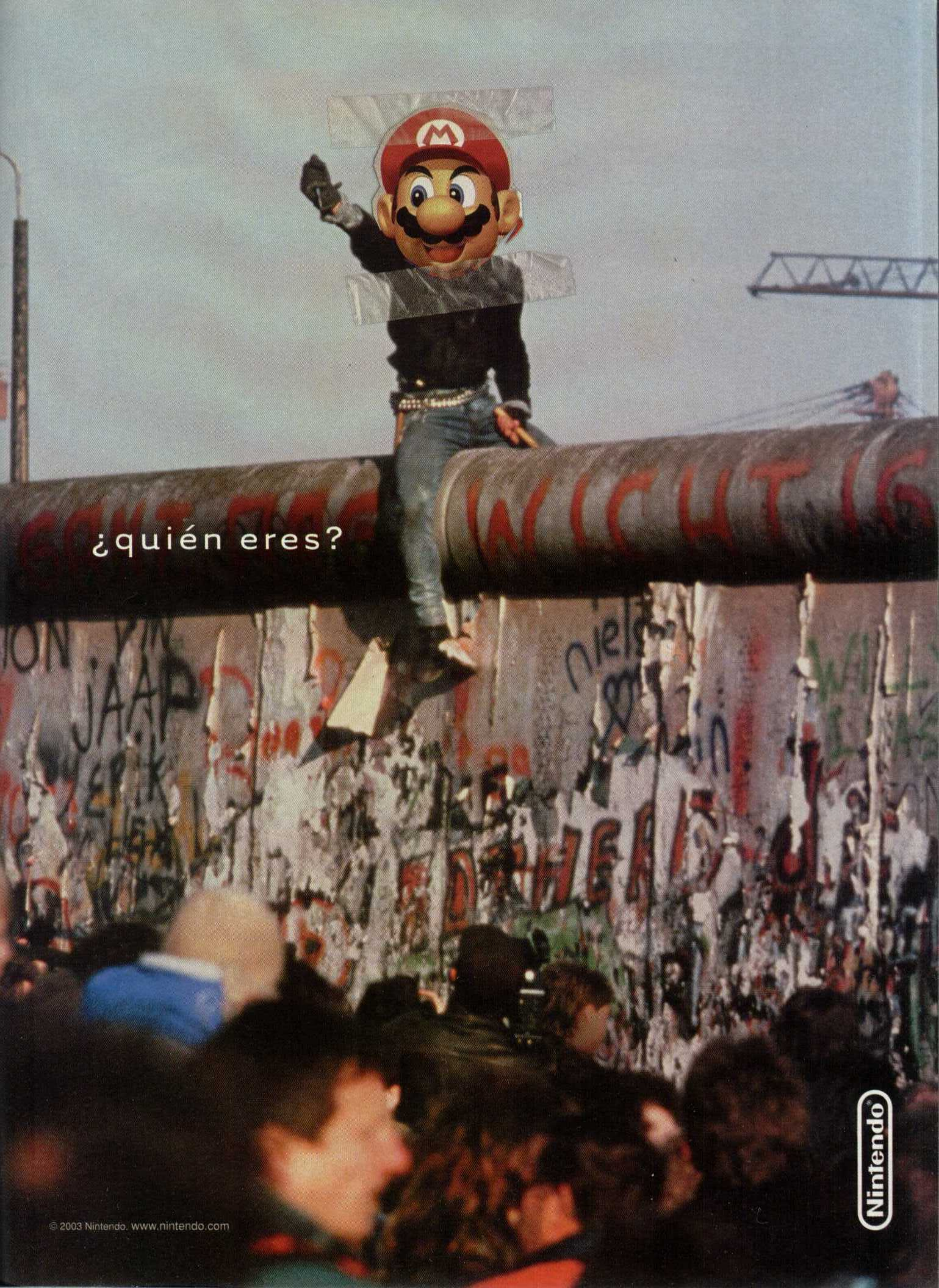
Gold Fighter
Platinum Fighter
Iron Battler
Bronze Battler
Silver Battler
Gold Battler
Platinum Battler
Iron Combatant
Bronze Combatant
Silver Combatant
Gold Combatant
Platinum Combatant
Iron Duelist
Bronze Duelist
Silver Duelist
Gold Duelist
Platinum Duelist
Iron Mercenary
Bronze Mercenary
Silver Mercenary
Gold Mercenary
Platinum Mercenary
Iron Warrior
Bronze Warrior
Silver Warrior
Gold Warrior
Platinum Warrior
Iron Knight
Bronze Knight
Iron Knight
Bronze Knight
Silver Knight
Gold Knight
Platinum Knight

Iron Champion
Bronze Champion
Silver Champion
Gold Champion
Platinum Champion
Iron Conqueror
Bronze Conqueror
Silver Conqueror
Gold Conqueror
Platinum Conqueror
Iron Hero
Bronze Hero
Silver Hero
Gold Hero
Platinum Hero
Iron Master
Bronze Master
Silver Master
Gold Master
Platinum Master
Iron Edgemaster
Bronze Edgemaster
Silver Edgemaster
Gold Edgemaster
Grand Edgemaster of the Wolf
Grand Edgemaster of the Baslisk
Grand Edgemaster of the Gorgon
Grand Edgemaster of the Gargoyle
Grand Edgemaster of the Ogre
Grand Edgemaster of the Minotaur
Grand Edgemaster of
the Cerberus
Grand Edgemaster of the Hydra
Grand Edgemaster of the Furis

Grand Edgemaster of the Kraken
Grand Edgemaster of the Fenrir
Grand Edgemaster of the Gryphon
Grand Edgemaster of the Pegasus
Grand Edgemaster of the Wyvern
Grand Edgemaster of the Manticore
Grand Edgemaster of the Chimera
Grand Edgemaster of the Cyclops
Glorious Edgemaster of the Seiren
Glorious Edgemaster of the Efreeti
Glorious Edgemaster of the Balron
Legend Edgemaster of the Unicorn
Legend Edgemaster of the Dragon
Legend Edgemaster of the Phoenix
Ultimate Edgemaster

Hemos llegado a la parte final de este artículo y sabemos que a estas alturas ya tendrás un rango muy respetable en este juego, pero recuerda que no hay nada mejor que llegar a ser todo un Ultimate Edmaster, así que sigue entrenando y ganando experiencia para que te consagres como el mejor jugador de Soul Calibur II en tu GameCube.




¿quién eres?
© 2003 Nintendo. www.nintendo.com
Nintendo



Teenage Mutant Ninja Turtles, marca el regreso de estos carismáticos personajes a los videojuegos y nos trae de vuelta todas esas grandes batallas que libran las 4 tortugas contra múltiples villanos. Este título está diseñado para disfrutarse en modo individual y también cooperativo, y para que lo aproveches al máximo, te presentamos una serie de tips que te serán de utilidad.

Conoce a tus personajes

En el número anterior de Club Nintendo, te comentamos un poco sobre el origen de las tortugas y de su historia a través de todo este tiempo, pero ahora nos enfocaremos a todo lo que envuelve el juego y como te mencionamos anteriormente, unos consejos para aprovecharlo por completo. Primero que nada, te presentaremos a las tortugas, quizá ya las conozcas, pero para los que no, aquí te las presentamos.

DONATELLO

Nadie sabe como lo hace, pero Donatello tiene la extraña habilidad de entender como es que funcionan las cosas. Sin duda, esto lo hace la tortuga con mayor conocimiento del grupo, además de ser un ingeniero natural, quién además de inventar los vehículos usados por las tortugas también les hace el mantenimiento. Donatello es tranquilo y analítico e incluso llega a fascinarse tanto por la tecnología, hasta el punto de distraerse por completo de lo que hace o lo que le dicen.

Sin duda, el "Bo Staff" que usa como arma Donatello es bastante útil para combate a distancia, además de que con esta arma, es muy sencillo derribar a todos los enemigos. Te recomendamos usar el "stun attack" (ataque débil, después ataque fuerte), o si lo prefieres, usa el tradicional combo presionando varias veces el botón de ataque débil. El usa la banda morada en su cabeza.

LEONARDO

Dedicado, disciplinado y sensato, Leonardo es todo lo que siempre se espera de un gran héroe. Un perfeccionista con un gran sentido de la moralidad y madurez más allá de los 15 años, es por ello, que Leonardo se ha colocado como el líder no oficial de este grupo de tortugas, además de ser la mano derecha de Splinter. El color que lo representa es el azul (en la banda de su cabeza) y su arma predilecta son las Katanas, con las que se convierte en todo un rival potencialmente letal para sus atacantes.

Uno de los movimientos especiales que te recomendamos con Leonardo, es el "spin attack", el cual lo puedes hacer al presionar 2 veces el botón de ataque débil y después el botón de ataque fuerte. Con esto crearás un círculo de daño usando tus katanas que afectará a todos los enemigos que tengas a tu alrededor. El "stun attack" lo podrás hacer presionando el botón de ataque débil y después botón de ataque fuerte.

MICHELANGELO

Si se trata de humor y diversión, Michelangelo es la tortuga ideal, siempre se ha caracterizado por ser el elemento gracioso del equipo, no solo por sus expresiones como sacar la lengua, sino por gran imaginación. Cuenta con talento atlético natural, pero no lo aprovecha al todo por la poca atención que presta a los entrenamientos. Como arma principal usa sus chacos, que ya forman parte de su imagen y sirven para sacar de combate a todo aquel enemigo que se interponga en su camino. Esta arma es perfecta para Mike (como le dicen de cariño) ya que al ser una de las tortugas más veloces, puede usar y controlar perfectamente hasta los movimientos más complicados de esta arma.

Aparte de la velocidad con la que maneja sus chacos, podrás usar su ataque especial mientras corres y presionas el botón B, para dar un giro que puede incluso golpear a una serie de enemigos que estén a tu alrededor (bastante útil para cuando estás acorralado). Otro de sus ataques especiales, es saltar y presionar el botón de ataque, con esto, Mikey usará sus chacos como hélices de helicóptero para mantenerse en el aire, mientras con sus pies golpea consecutivamente a cualquier enemigo que esté a su alcance. A él lo identificas por la banda amarilla que lleva en la cabeza.

RAPHAEL

Esta tortuga se identifica por la banda roja que porta en la cabeza, además del uso de un par de Sais que son realmente efectivos cuando están en su poder. Raphael tiene la fama de ser el tipo rebelde e impulsivo del grupo y que siempre está al borde de los problemas, ya que es el primero que se dirige a donde está la acción sin pensar las consecuencias.

Sus ataques son fuertes, pero te recomendamos usar el "spinning backspin kick", que producirá daño a varios de los oponentes cercanos a ti. Así mismo, puedes presionar 5 veces el botón de ataque débil para generar un combo muy efectivo.

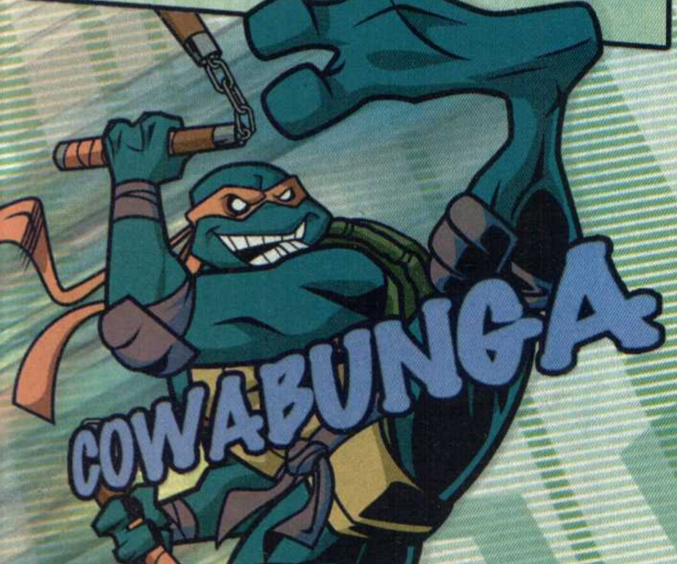
Objetos, Armas y Alimento para cumplir tus misiones

Comida:
Cuando necesites regenerar tu energía, busca algunos de los siguientes "ítems": Sushi, Soda, Hamburguesa o Pizza. Recuerda que la comida es fundamental para restaurar la energía de las tortugas y mejor aún si es Pizza, puesto que esta te llenará por completo tu barra de energía.

Cristales:
Los cristales te darán un aumento temporal en alguna de tus habilidades. Por ejemplo, los cristales azules te dan mayor velocidad, los rojos mejoran tu ataque y por último, los de color amarillo, aumentarán tu rango e defensa.

Shurikens:
Al inicio del juego contarás con 10 Shurikens (estrellas ninja), pero existen algunos tipos de Shurikens especiales que podrás encontrarlos en algunas cajas. Ningún Ninja estaría completo sin sus Shurikens, por ello, úsalos sabiamente. Te recomendamos usar estas armas contra los robots, ya que con su impacto les generas mucho daño. Por otro lado, los Shurikens de fuego, causan extra daño a los enemigos normales como los soldados.

Makimonos:
Estos "items", los encontrarás en lugares muy estratégicos, así que busca bien en cada rincón de los escenarios, ya que conforme los encuentres, podrás activar algunos "bonus" de la base de datos. Si quieres encontrarlos todos, tendrás que jugar con las 4 tortugas para tener el 100% ya que algunos los podrás encontrar con cualquier personaje, pero otros tantos solo aparecen con algún héroe en específico.



Modos de Juego

STORY MODE

Este es el típico modo de juego en donde sigues la trama principal de la historia. Al inicio, puedes elegir a tu tortuga y participar en modo individual o cooperativo, sea cual sea tu preferencia. En el modo individual, tu solo recorrerás todas y cada una de las misiones en el juego, incluso las misiones de Dojo en la que adquieres movimientos o mejoras en ataque o defensa, mientras que en el modo cooperativo, el jugador 1 será quien participe en los niveles de Dojo, pero en los demás escenarios, ambas tortugas tendrán la libertad de movimiento y ataques como se ha visto en los juegos anteriores.

Un punto importante, es que solo podrás usar movimientos especiales, o tendrás las mejorías de tu tortuga, siempre y cuando hayas completado los niveles de Dojo con dicho personaje, lo que se traduce en que no por terminar el juego con una tortuga, tendrás todos los movimientos y bonus para las demás tortugas.

VS MODE

Este es un modo de descanso, en el que podrás competir ya sea contra tu amigo o contra el CPU en un típico modo de combate al estilo TMNT: Tournament Fighters. Al inicio, solo contarás con algunos personajes, pero no te preocupes. Conforme avances en el juego tendrás la oportunidad de activar a nuevos peleadores como Casey Jones, Splinter o Shredder, por mencionar algunos. Lo atractivo en este modo, es que podrás usar todos los movimientos libremente (combos, ataques especiales y demás), para que practiques y estés listo al enfrentarte en el modo de historia.

Si ya estás preparado para entrar a esta modalidad, te recomendamos que uses los combos normales para generar daño continuo y con rapidez, pero toma en cuenta que muchas veces el uso del botón B, te será de gran utilidad si te ves acorralado, así que no olvides estos movimientos. Otro punto importante para dominar esta modalidad, es que uses golpes que aturdan a tu rival, ya que de esta forma puedes atacar a tu oponente con toda tranquilidad mientras se encuentre aturdido.



CHALLENGE MODE

Esta modalidad de juego la puedes activar en cuanto termines el modo de historia con las 4 tortugas. El Challenge Mode, es un estilo de juego tipo survival, donde debes combatir contra múltiples personajes que aparecen en el juego y a los que obviamente ya te habrás enfrentado anteriormente y por ello conocerás la técnica de cómo eliminarlos con facilidad, así que no te costará mucho trabajo. Entre batalla y batalla, tendrás la oportunidad de tomar algunos "power ups", que te ayudarán en tu camino, pero tienes que ser rápido para conseguirlos todos, porque el tiempo es limitado.

El modo de historia, como te hemos mencionado antes, es el modo principal del juego. En total, encontrarás 6 escenarios y, dentro de cada escenario, hay 4 misiones normales y una quinta donde te enfrentarás al jefe de escenario. A continuación te daremos unas estrategias para eliminar con mayor facilidad al jefe de cada nivel.

Consejos para derotar a los jefes de cada nivel

ESCENARIO 1
JEFE: GIANT MOUSER ROBOT



En cuanto inicie la escena, debes destruir varios robots y cuidar que no te corten las filosas sierras metálicas que seguramente te atacarán. Después de un tiempo, una puerta se abrirá y te dará acceso al cuarto del jefe. En cuanto te enfrentes a él, notarás que sus ataques son limitados y solo tiene 2 variantes, los cuales son sumamente fáciles de esquivar. Primero, abrirá una compuerta metálica de color rojo y te arrojará varios misiles. Puedes esquivarlos con un salto, pero si estas muy cerca del robot no te harán nada, pero ten cuidado, porque si te acercas un poco más, el robot empezará a agitar sus brazos y si te atrapa te puede generar un gran daño.





Si notas que tu energía baja drásticamente, no dudes en romper las cajas que están en los lados, ya que ahí encontrarás algunas sodas que te regenerarán tu energía. También en las cajas, encontrarás un Makimono, así que no olvides tomarlo. Volviendo al tema, para vencer rápido al robot, usa ataques normales, o combos con el botón A o B.

ESCENARIO 2
JEFE: NANO MONSTER VERSION 3.0

Desde la primier misión del escenario, notarás que el robot tomará otra identidad y estará dispuesto a atacarte, así que defiéndete y golpéalo con todo tu poder. Posteriormente, ya en la última misión, el robot estará en un depósito de basura y mediante todo ese desperdicio, tomará mayor fuerza, pero sobre todo, crecerá del tamaño de un edificio. Para eliminarlo tendrás que usar todas tus habilidades, por ejemplo, si usas a Michelangelo, la forma más sencilla de acabar con el robot, será que subas a la parte más alta de las rejas que están a los costados, una vez ahí, salta hacia tu oponente, presiona repetidamente el botón A, para que uses el ataque que aprendiste en el Dojo, al destruir las cajas, y que ahora, te servirá para golpear a tu rival en la espalda y generar combos enormes.

Recuerda que si necesitas energía, puedes romper las cajas que están sobre la reja, donde hay varios "items" para incrementar tu energía. Otra de las formas para derrotar al "Nano Monster Ver. 3", es arrojarle los contenedores para que exploten en el cuerpo de éste. Después de unos cuantos golpes, el Nano Monster caerá derrotado y podrás continuar al siguiente nivel.



Recuerda que dependiendo la tortuga que uses, será la hubicación de los "Makimonos" que encontrarás en la misión.





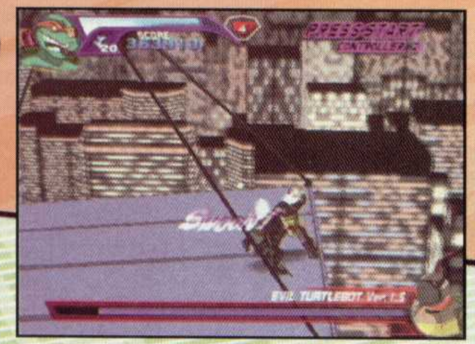
ESCENARIO 3

JEFE: EVIL TURTLE BOT VERSION 1.5



A través del escenario habrás confrontado a esta tortuga varias veces, pero esta será la definitiva. La batalla se lleva a cabo en el una plataforma en el aire sostenida por un helicóptero y, como es de esperarse, uno de los puntos en contra es el viento (que no se hace presente muy a menudo), pero puede hacer lentos tus movimientos. Tus mejores movimientos y ataques serán con el uso del botón B, así que trata de usarlo con frecuencia (y altérnalo con el botón A, para generar más daño).

Como punto a tu favor, "Evil Turtle", no tendrá aliados esta vez, por lo que te será aún más sencillo dominarlo. Si lo prefieres, puedes aturdirlo y así, mientras está inconciente, atácalo para evitar respuesta, pero no hagas combos muy largos, porque si se recupera, su contraataque será devastador.





Cada jefe tiene un estilo definido para atacar y una forma muy sencilla para vencerlo, checa sus puntos débiles y úsalos a tu favor.

ESCENARIO 4

JEFE: FOOT GUNNER NINJA

Es turno de enfrentarte al "Foot Gunner Ninja" (no, no es el ninja que aparece en "Metal Gear Solid"), pero antes, revisa el escenario para encontrar un Makimono y una vez hecho, prosigue a confrontar al Ninja. Ten cuidado de sus ataques, ya que usará un lanza llamas muy poderoso que para empeorar las cosas, tiene un rango de alcance enorme. Este enemigo cuenta con un escudo que le protege de tus golpes, por ello, trata de golpearlo cuando baje la defensa.

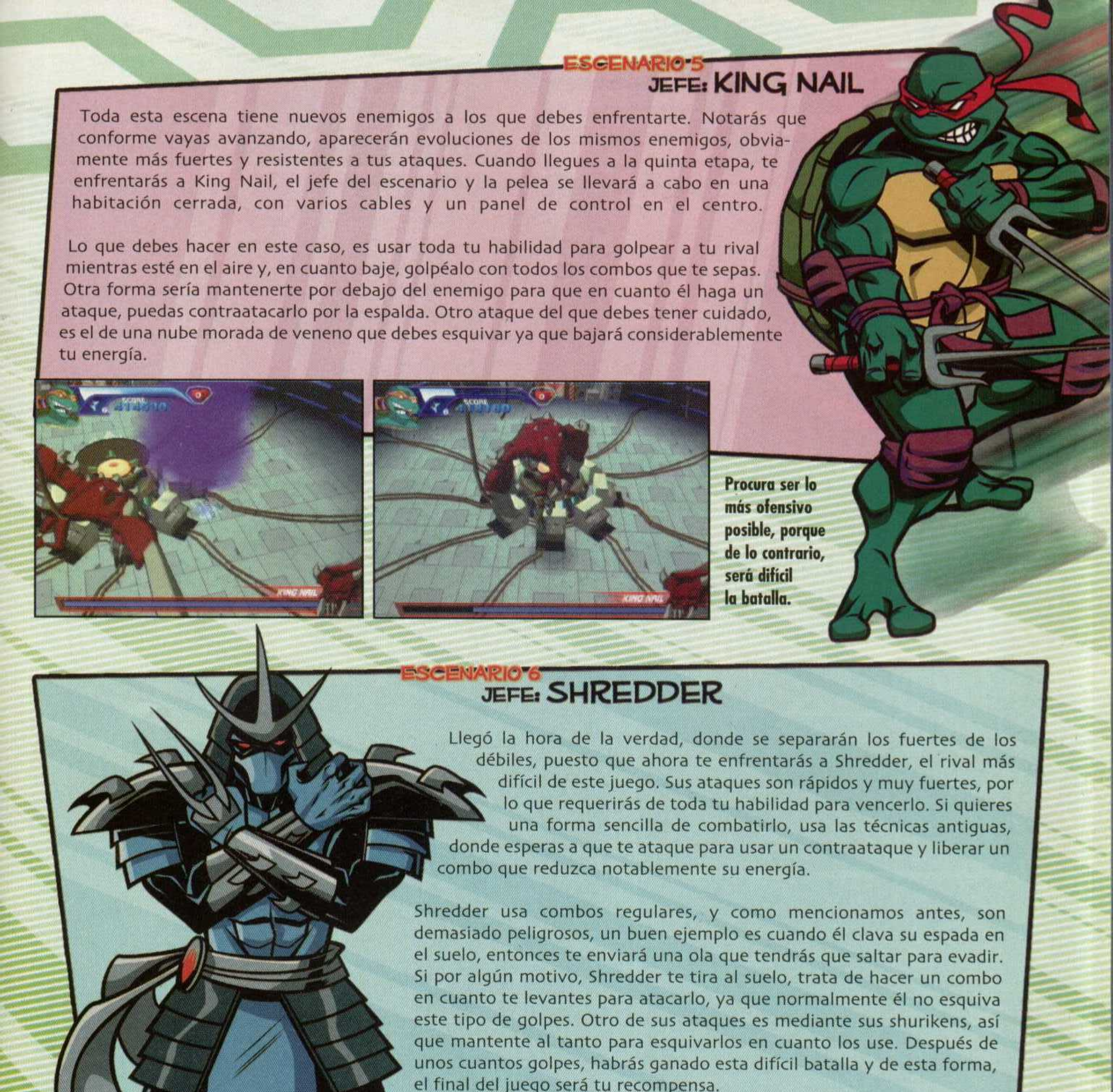
Si te es posible, usa tus shurikens para hacer daño a distancia (si tienes shock shurikens, es el mejor momento para usarlos). De igual forma, los combos serás indispensables, pero si los combinas con un movimiento para aturdir al Ninja, tu victoria estará casi asegurada. Recuerda que en las cajas restantes del escenario encontrarás hamburguesas y sodas para regenerar tu energía, pero tómalas con precaución para no agotar tus "continues".





El diseño de personaje de este Jefe, es muy similar al del Ninja en Metal Gear Solid: The Twin Snakes, ¿Será coincidencia?





ESCENARIO 5
JEFE: KING NAIL

Toda esta escena tiene nuevos enemigos a los que debes enfrentarte. Notarás que conforme vayas avanzando, aparecerán evoluciones de los mismos enemigos, obviamente más fuertes y resistentes a tus ataques. Cuando llegues a la quinta etapa, te enfrentarás a King Nail, el jefe del escenario y la pelea se llevará a cabo en una habitación cerrada, con varios cables y un panel de control en el centro.

Lo que debes hacer en este caso, es usar toda tu habilidad para golpear a tu rival mientras esté en el aire y, en cuanto baje, golpéalo con todos los combos que te sepas. Otra forma sería mantenerte por debajo del enemigo para que en cuanto él haga un ataque, puedas contraatacarlo por la espalda. Otro ataque del que debes tener cuidado, es el de una nube morada de veneno que debes esquivar ya que bajará considerablemente tu energía.

Procura ser lo más ofensivo posible, porque de lo contrario, será difícil la batalla.

ESCENARIO 6
JEFE: SHREDDER

Llegó la hora de la verdad, donde se separarán los fuertes de los débiles, puesto que ahora te enfrentarás a Shredder, el rival más difícil de este juego. Sus ataques son rápidos y muy fuertes, por lo que requerirás de toda tu habilidad para vencerlo. Si quieres una forma sencilla de combatirlo, usa las técnicas antiguas, donde esperas a que te ataque para usar un contraataque y liberar un combo que reduzca notablemente su energía.

Shredder usa combos regulares, y como mencionamos antes, son demasiado peligrosos, un buen ejemplo es cuando él clava su espada en el suelo, entonces te enviará una ola que tendrás que saltar para evadir. Si por algún motivo, Shredder te tira al suelo, trata de hacer un combo en cuanto te levantes para atacarlo, ya que normalmente él no esquiva este tipo de golpes. Otro de sus ataques es mediante sus shurikens, así que mantente al tanto para esquivarlos en cuanto los use. Después de unos cuantos golpes, habrás ganado esta difícil batalla y de esta forma, el final del juego será tu recompensa.

Hemos llegado al punto final de los "tips" de las tortugas, recuerda que para aprovechar al 100% el juego, debes terminarlo con los 4 personajes, para así conseguir todos los elementos que te ofrece este título.



S.O.S.

Teenage Mutant Ninja Turtles GCN

Detalles navideños
Cambia la fecha de tu Nintendo GameCube a Diciembre 24 o 25 para ver a las Tortugas con detalles navideños. También podrás cambiar la fecha a Octubre 31 para usar una calabaza en tu cabeza.

Activa el Challenge Mode
Para activar esta modalidad de juego, debes terminar el modo de historia win las 4 tortugas.
Activa personajes extra para el modo de VS.
Si quieres conseguir a todos los personajes para el modo de VS, tendrás que hacer lo siguiente, así que pon mucha atención:
Casey Jones: Termina la Misión 1 con Raphael
Evil Turtlebot: Termina la Misión 3 con cualquier tortuga
Hun: Termina la Misión 6 con Michelangelo
Splinter: Termina la Misión de Dojo 3 con Leonardo
Shredder: Derrota a Shredder con cualquier tortuga
Oroku Saki: Derrota a Saki con cualquier tortuga
Yoshi Hamato: Termina el Challenge Mode con cualquier tortuga

Aprende el Secreto de Gembu
Termina la Tercer misión de Dojo con las 4 tortugas para aprender el Secreto de Gambu. Usa este movimiento para golpear a todos en la pantalla. Tendrás 3 oportunidades para usar este movimiento en cada misión. Recuerda que los siguientes códigos, los tendrás que activar en la pantalla de passwords.

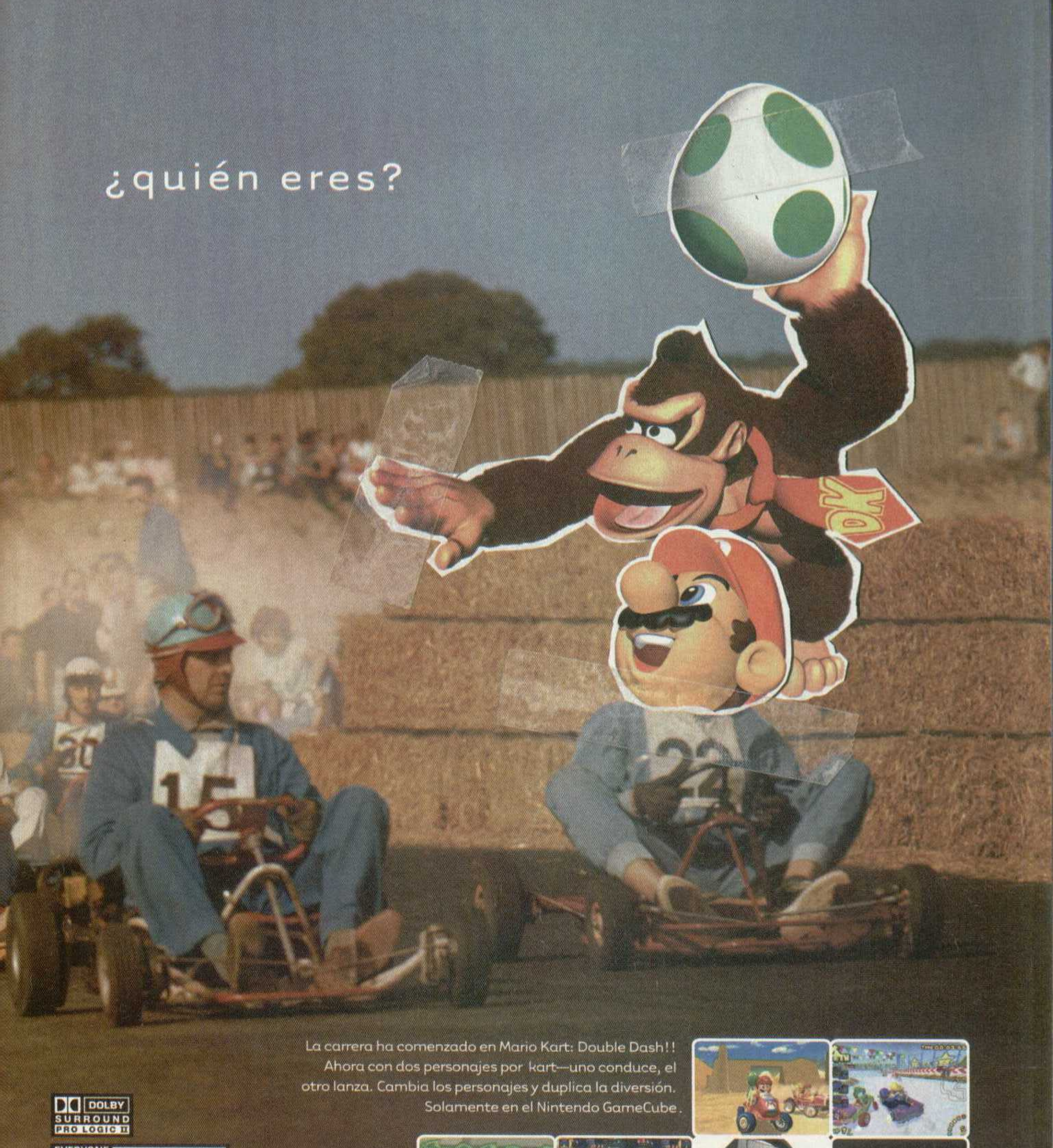
Traje alterno (Raphael): SLSMM
Traje alterno (Leonardo): RSLMD
Traje alterno (Michelangelo): RLSLS
Traje alterno (Donatello): RRSLR
Incremento de poder (Raphael): RDSRL
Incremento de poder (Leonardo): LMLSD
Incremento de poder (Donatello): DRLDS
Defensa al Doble (Leonardo): LDSMS
Defensa al Doble (Donatello): MLMLS
Defensa al Doble (Michelangelo): MRRML
Defensa al Doble (Raphael): SDRML
Aumento en poder de defensa (Michelangelo): MSRMM
Cambia los efectos de sonido: DDDML
Efectos de Power Up al doble (Raphael): LSMMS/RSSSR
Efectos de Power Up al doble (Donatello): MLSDS
Efectos de Power Up al doble (Michelangelo): RLMSM
Efectos de Power Up al doble (Leonardo): RSDMM
Disparo ilimitado de Shurikens/Toda la comida es Pizza (Michelangelo): MSSLD
Disparo ilimitado de Shurikens (Leonardo): SSLDM
Activa a Splinter en el modo de Historia: LSLML

Teenage Mutant Ninja Turtles GBA

Activa el modo Very Hard:
Presiona la siguiente secuencia en la pantalla de título: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A.

La siguiente, es una lista de passwords, que te sirven para activar los 5 diferentes cursos existentes en el juego, recuerda ingresar estos códigos en la pantalla de passwords. Toma en cuenta que las letras significan la inicial del símbolo que debes elegir, por ejemplo, la "L" será para el símbolo de Leonardo, la "M", para el símbolo de a y así con los demás elementos.

LSMMS	Curso 1
SSLDM	Curso 2
MSSLD	Curso 3
SRLMD	Curso 4
LSDRM	Curso 5



¿quién eres?
DK
15
22
La carrera ha comenzado en Mario Kart: Double Dash!! Ahora con dos personajes por kart—uno conduce, el otro lanza. Cambia los personajes y duplica la diversión. Solamente en el Nintendo GameCube.
DOLBY SURROUND PRO LOGIC II
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Mild Cartoon Violence
MARIO KART Double Dash!!
NINTENDO GAMECUBE

MARIO KART® Double Dash!!™

¡REGRESA LA EMOCIÓN DE MARIO KART AL DOBLE!



El último gran éxito de la colección de juegos de Mario es sin duda, Mario Kart Double Dash!!. Ahora por fin podemos jugarlo en el poderoso GameCube. Con muchas cosas nuevas que le dan un valor impresionante. Vamos a darte unos buenos tips de este juego para que le saques el mayor jugo posible.

Recuerda que algunas de las cosas que ya sabes de las versiones anteriores te serán de gran utilidad en Double Dash!!. Aunque hay muchos detalles nuevos o algunos que cambiaron, así que debes ponerte las pilas para llegar siempre en primer lugar.







Reglas Básicas

¡El doble de personajes, el doble de diversión!

Las primeras reglas que debes conocer para dominar Mario Kart Double Dash!! son los cambios y cosas nuevas. Lo más representativo de este juego es que ahora serán dos personajes por kart, duplicando las posibilidades de crear nuevas estrategias, formas de competir y darle más variedad al juego.



Uno de los personajes controla el kart, mientras el otro se ocupará de recoger los premios, lanzarlos y robarles los items a los demás competidores. Cada uno podrá traer un "item" y en cualquier momento de la carrera, podrás cambiar de un personaje a otro para poder usar el "item" que mas te convenga. Cuando ambos personajes traen items, al usar uno de ellos, el otro cambiará su lugar automáticamente para usar el siguiente item.



Combina poderes y vencerás

Los personajes vienen por equipos, pero pueden combinarse sin problema; así sean villanos, héroes o simplemente conocidos. Dependiendo de la combinación que tengas, podrán usar distintos tipos de "karts", para tener más velocidad, mejor aceleración o una gran defensa para los empujones.

Controles para un jugador

"Control Stick" Izquierda/Derecha: Controlas la dirección del "kart"

"Control Stick" Arriba/Abajo: Arrojas items adelante o atrás

Botones L y R: Presiona y mantén para dar la vuelta cerrada

Botón A: Aceleras

Botón B: Freno/ Reversa

Botón Y o X: Usas el "item" del personaje de atrás

Botón Z: Cambio de personaje



Si no se acomodan a la hora de hacer el cambio; una persona puede conducir siempre y la otra ser el artillero para que se acostumbren al control y después intentarlo con los cambios.

Controles dos jugadores

"Control Stick" Izquierda/ Derecha: Controlas la dirección del kart (Conductor). **"Control Stick" Arriba/Abajo:** Arrojas items adelante o atrás (Artillero)

Botones L y R: Presiona y mantén para dar la vuelta cerrada (Conductor) Presiona para robar items a los lados (Artillero)

Botón A: Aceleras (Conductor) Usas items y usas el Double Dash!! (Artillero)

Botón B: Freno/ Reversa (Conductor) Usas items (Artillero)

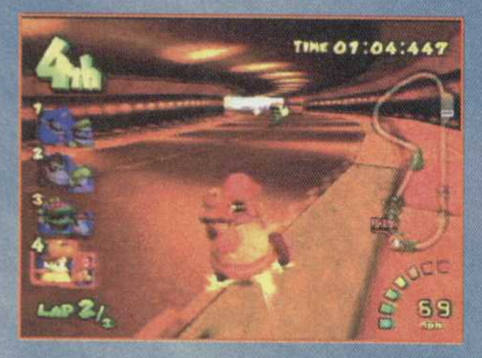
Botón Y o X: Pasa tu item (si traes uno) al Artillero (Conductor) Usas los items (Artillero)

Botón Z: Cambio de personaje (Ambos jugadores deben presionarlo al mismo tiempo)

Controlando la acción

Hay ciertas técnicas que te serán de gran utilidad al jugar Double Dash!!, algunas ya las conoces, otras mejoraron, hay unas nuevas y otras desaparecieron. Por ejemplo ahora ya no tienes el típico salto que era de gran ayuda en el MK64, pero no te hará falta ya que con las demás técnicas tendrás suficiente.

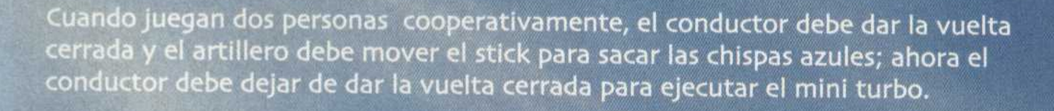




Vuelta Cerrada

La vuelta cerrada se logra manteniendo presionado el botón L o R (dependiendo el lado de la vuelta) mientras tomas una curva o das vuelta. Esta jugada te permitirá continuar sin perder demasiada velocidad y tomar mejor las curvas que estén muy cerradas.

El clásico mini turbo está de regreso en este juego. Para lograrlo, debes realizar una vuelta cerrada (verás chispas amarillas de las llantas), regresa el stick hacia el lado opuesto y regresa (chispas rojas), repite la operación una vez más (chispas azules) y finalmente, deja de dar la vuelta cerrada sin dejar de acelerar para activar con mini turbo.



Cuando juegan dos personas cooperativamente, el conductor debe dar la vuelta cerrada y el artillero debe mover el stick para sacar las chispas azules; ahora el conductor debe dejar de dar la vuelta cerrada para ejecutar el mini turbo.



1. Pégale a un corredor usando un hongo o una estrella.
2. Usa el botón R o L cuando jueguen dos personas en equipo.

Robar items

Hay varias maneras de robarle un item a un corredor contrario; pero debes tener en cuenta que si tu artillero trae un item, el premio que le quites al contrario se caerá a la pista.



Rocket Start

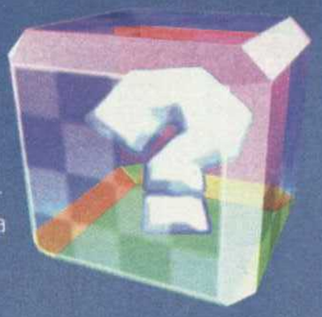
Esta jugada también es clásica de los Mario Karts; justo cuando la luz del semáforo de Lakitu se ponga verde, presiona A ¡para salir como cohete!





Double Dash!!

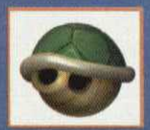
Esta jugada solo puede ser usada cuando dos personas juegan en equipo; ambos jugadores deben acelerar en el momento preciso como si hicieran una "Rocket Start", si ambos lo hicieron correctamente, ¡saldrán disparados a gran velocidad ganando una ventaja desde el inicio de la carrera!





Los items los puedes conseguir ya sea robándolos o tomando una de las cajas de items que se encuentran en ciertos puntos de cada pista. Ahora hay cajas dobles para que ambos personajes obtengan premio, así que trata de tomar este tipo de cajas.

Concha Verde



Estas conchas salen disparadas en una línea recta; pueden ser usadas hacia adelante o hacia atrás.

Banana



Cuando dejas estas cáscaras detrás de ti o las arrojas hacia el frente, se quedan situadas en la pista. Si alguno de los corredores (incluyéndote) pasa sobre ella, se resbalará sin piedad, perdiendo tiempo.

Concha Azul



Esta concha vuela y se va directamente contra el jugador que vaya en primer lugar; cuando hace impacto, provoca una gran explosión que afecta a todo lo que esté cerca.

Concha Roja



Esta concha sigue directamente al corredor que vaya justo antes o después que tú. Puedes usarlas hacia atrás o adelante.

Estrella



La estrella te hace invulnerable por unos segundos y acelera tu velocidad mientras dura el efecto. Si le pegas a un kart, lo impactarás como si fueras una concha y le robarás su item.

Hongo



Usalo para que tengas un turbo instantáneo. Si le pegas a un competidor mientras vas acelerado, le robarás el "item" que traiga con él.

Item Falso



Esta caja funciona como las bananas, solo que esta estalla al contacto.

Rayo



Este rayo afectará a todos los corredores (excepto a los que estén bajo el efecto de la estrella o acaben de ser impactados) haciéndolos pequeños, con lo que su defensa baja y pueden perder el control fácilmente.

Hongo Triple



Este combo te permitirá usar tres turbos; pero ten cuidado de no caer o ser golpeado o los perderás al igual que tus otros items.

Sólo para Campeones

Ya que tienes en tus manos los tips de este divertido juego, toma tu control y practica mucho para que masterices este juego y obtengas todas las cosas ocultas que tiene Mario Kart Double Dash!!. Recuerda que debes llegar en primer lugar y obtener el trofeo de oro para poder conseguir las cosas extras.

Copa:	Obtienes:	Copa:	Obtienes:
Mushroom cup 50 cc	Green fire	Flower cup 150 cc	Turbo birdo
Flower cup 50 cc	Bloom coach	Star cup 150 cc	Barrel train
Star cup 50 cc	Para wing	Special cup 150 cc	All cup tour
Special cup 50 cc	Bullet blaster	All cup tour 150 cc	Mirror mode
Mushroom cup 100 cc	Rattle buggy	Mushroom cup mirror	Toadette's kart
Flower cup 100 cc	Waluigi racer	Flower cup mirror	Tilt-a-kart
Star cup 100 cc	Special cup	Star cup mirror	King Boo, Petey piranha y piranha pipes
Special cup 100 cc	Toad, Toadette y Toad´s kart	Special cup mirror	Boo pipes
Mushroom cup 150 cc	Luigi's mansion	All cup mirror	Gold kart

Personajes

Cada uno de los personajes tiene sus pros y contras; hay personajes ligeros, medios y pesados, además de que tienen sus propios items especiales y su carisma. Te recomendamos conocerlos bien e intentar jugar con todos para crear todo tipo de combinaciones y ver cuál es la que mejor te acomoda. Tal vez quieras una pareja ligera para correr como el viento, una pareja media para un buen balance o bien, una pareja pesada para limpiar el camino a empujones; todo depende del gusto de cada videojugador.



-Medio-

El plomero más famoso regresa a la acción de los "karts" dispuesto a dejar en claro quién es el mejor; siendo un personaje medio, es muy recomendable para empezar a jugar. Mario usa sus poderosas fireballs rojas para atacar a sus enemigos. Puedes lanzarlas hacia adelante o hacia atrás .



-Medio-

Luigi también viene dispuesto a todo; no solamente trae su propio estilo de fireballs verdes, sino que también es un buen personaje para iniciar tu juego por ser muy balanceado.

Item Especial: Fireballs



Las temibles fireballs se dividen después de ser arrojadas y cubren gran parte de la pista, afectando a varios competidores a la vez.



-Medio-

La bella princesa está de vuelta, pero en esta ocasión no tendrás que rescatarla; al contrario, ahora tendrás que tener mucho cuidado pues es una digna corredora que no dejará que tus ataques la afecten y si te descuidas puede ser que ella sea la que te cause problemas..



-Medio-

Esta linda competidora es una buena opción para empezar gracias a su buen balance y por su item especial que la protege de los ataques.
Te recomendamos combinarla con un corredor ligero.

Item Especial: Heart



Este item crea unos corazones alrededor del kart y lo protegen de los ataques, incluyendo los propios y los que están en la pista, reciclándolos para el usuario.

Donkey Kong

-Pesado-

El simio más carismático de los videojuegos entra a la competencia acompañado de su fiel amigo, Diddy. Su fuerza le da una gran ventaja pues no puede ser empujado con gran facilidad.

Diddy Kong

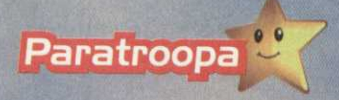
-Ligero-

A pesar de ser un changuito chistoso, Diddy puede resultar ser un gran corredor y un buen oponente; especialmente cuando usa su banana gigante para librarse de sus rivales.

Item Especial: Giant Banana



Esta gran cáscara funciona igual que las normales, pero la diferencia es que es mucho más grande y difícil de esquivar, además de que cuando es impactada, se rompe en varias cáscaras pequeñas.



-Ligero-

Este personaje es muy ligero y cuando se combina con su amigo Koopa, su aceleración se incrementa de manera excelente.



-Ligero-

Los Koopas normalmente son aliados de Bowser, pero en esta competencia están determinados a demostrar que van a dar batalla, incluso contra el mismo Bowser.

Item Especial: Triple Shells



Koopa ataca a sus enemigos con un combo de conchas verdes. Y por su parte, Paratroopa es un peligroso adversario cuando trae sus tres conchas rojas.

Baby Mario

-Ligero-

El pequeño Baby Mario también entra a la competencia con mucha decisión y no debe ser menospreciado. La pregunta es: ¿Quién les dió licencia de conducir a estos bebés?

Baby Luigi

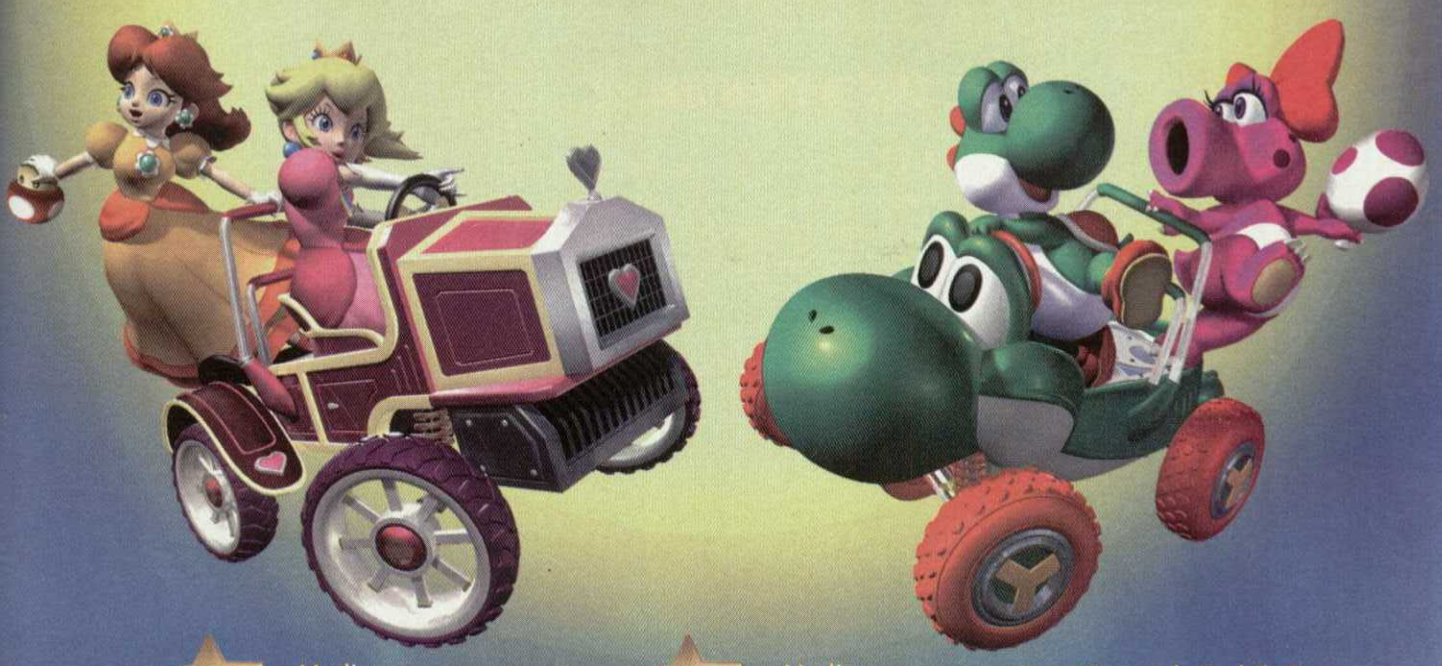
-Ligero-

Otro peque que entra a las locas carreras de karts. Lo chistoso es que puedes elegir a Luigi o a Mario y combinarlos con cualquiera de los bebés. Estos bebés son buenos en equipo con los pesados.

Item Especial: Chain Chomp



Los bebés pueden parecer indefensos, así que traen a un guardián muy feroz. La chain chomp jala a los bebés con gran velocidad como si fuera un hongo, golpeando todo a su paso.





-Medio-
Uno de los veteranos de las carreras de "karts": Yoshi, ahora hace equipo con Birdo pues como tú sabes, tienen mucho en común. Un buen personaje para empezar por su condición balanceada.



-Medio-
¡Basta de combatir, es hora de competir! Birdo hace las paces con Yoshi y ahora entran juntos a la carrera y usan su habilidad especial con los huevos para atacar a sus contrincantes.

Item Especial: Yoshi's Egg



Estos huevos pueden seguir a los oponentes como las conchas rojas. Cuando hacen contacto, estallan dejando tres premios en la pista.



-Pesado-
La tortuga dragón favorita de muchos, regresa a la acción con su hijo y un gran vehículo armado. Su poderosa concha lo hace temible y su peso puede aventar a casi cualquier oponente.

Bowser Jr.

-Ligero-
El pequeño hijo de Bowser está listo para hacer travesuras en la competencia; corriendo junto a su padre es un peligroso rival que no debe ser menospreciado. Su ventaja es que cuenta con la Bowser's shell siendo un personaje ligero.

Item Especial: Bowser Shell



Un concha gigante que funciona como las verdes, con la diferencia de que esta podrá deshacerse de casi todo lo que se ponga enfrente con su enorme resistencia.



-Pesado-
Wario llega a la competencia con un elegante vehículo que tuvo que ser modificado para que corriera a la velocidad reglamentaria de los karts y junto a su hermano, son una pareja temible.

Waluigi

-Medio-
El malvado hermano de Wario, Waluigi también está listo para la acción. El y su hermano usan unas mortíferas bombas para atacar a sus adversarios.

Item Especial: Bob-omb



Estas peligrosas bombas estallan después de unos segundos de caer al suelo o bien, al contacto, provocando una gran explosión; ten cuidado o tú también serás alcanzado por su poder.



-Ligero-
El único, el grande, el mismísimo Toad entra a la acción con su gran velocidad y su excelente aceleración para dejar mordiendo el polvo a sus adversarios. Claro está, que puede salir volando si le pega un personaje pesado. Toad trae como ítem especial el hongo de oro, que puedes usar muchas veces para ganar buena ventaja.



-Ligero-
Al igual que Toad, esta honguita es muy ligera, haciéndola una excelente opción para combinar con un personaje medio o para darle mayor aceleración a un personaje pesado; también trae el hongo de oro.

Especial: Golden Mushroom



Este hongo puede ser usado cuantas veces puedas por un corto tiempo; ideal para esos últimos momentos en los que se corre la recta final o para cortar camino.



-Pesado-

Este enemigo también entra a las carreras y con el pie derecho... bueno, no tiene pies; pero sí es un gran adversario. Teniendo fuerza y velocidad, puede barrer con la competencia. Muy bueno combinándolo con personajes ligeros.

Petey Piranha

-Pesado-

El compañero del King Boo no es nada más ni nada menos que esta gran planta que también tiene buena velocidad, pero un gran peso. Si quieres tener un equipo más o menos balanceado, utiliza un personaje ligero con él; pero si lo que quieres es poder, ¡combínalo con uno pesado!

Item Especial: Random



Ni King Boo ni Petey tienen un item especial, en vez de esto, pueden tener cualquiera de los items especiales de los demás al azar.

¡16 pistas llenas de acción!

En Mario Kart Double Dash!! encontrarás cuatro copas con cuatro diferentes pistas. Aunque al principio no podrás tener acceso a la copa especial, pero con estos tips pulirás tus habilidades y sin duda la obtendrás muy pronto, junto a los demás secretos del juego. Por cierto, para obtener un secreto, deberás terminar cada copa en primer lugar.

Nosotros le hemos descubierto muchas técnicas y atajos a algunas pistas, pero para no quitarle el sabor al juego, te dejamos un par de sorpresas para que tú mismo las descubras. Por cierto, algunos atajos y detalles no aparecen en todos los niveles de dificultad. Los atajos y jugadas las damos usando 150 cc, juegas en Mirror, las direcciones se invierten.

-Mushroom Cup-

Luigi circuit

Esta pista es muy sencilla, un par de vueltas y varios paneles de turbo en las vueltas más cerradas del circuito. Lo más recomendable es que tomes las vueltas por la parte más cerrada y que uses sabiamente los mini turbos. Hay dos atajos, uno antes de cada una de las vueltas grandes, pero no aparecen en 50 cc.

Baby Park

En esta pista deberás correr siete vueltas en lugar de tres, pero realmente es una pista muy corta; en realidad es un pequeño circuito con dos vueltas y dos rectas. El chiste para ganar tiempo es dar la vuelta cerrada en cada extremo y salir con mini turbo para salir con más velocidad. Fácil ¿No?



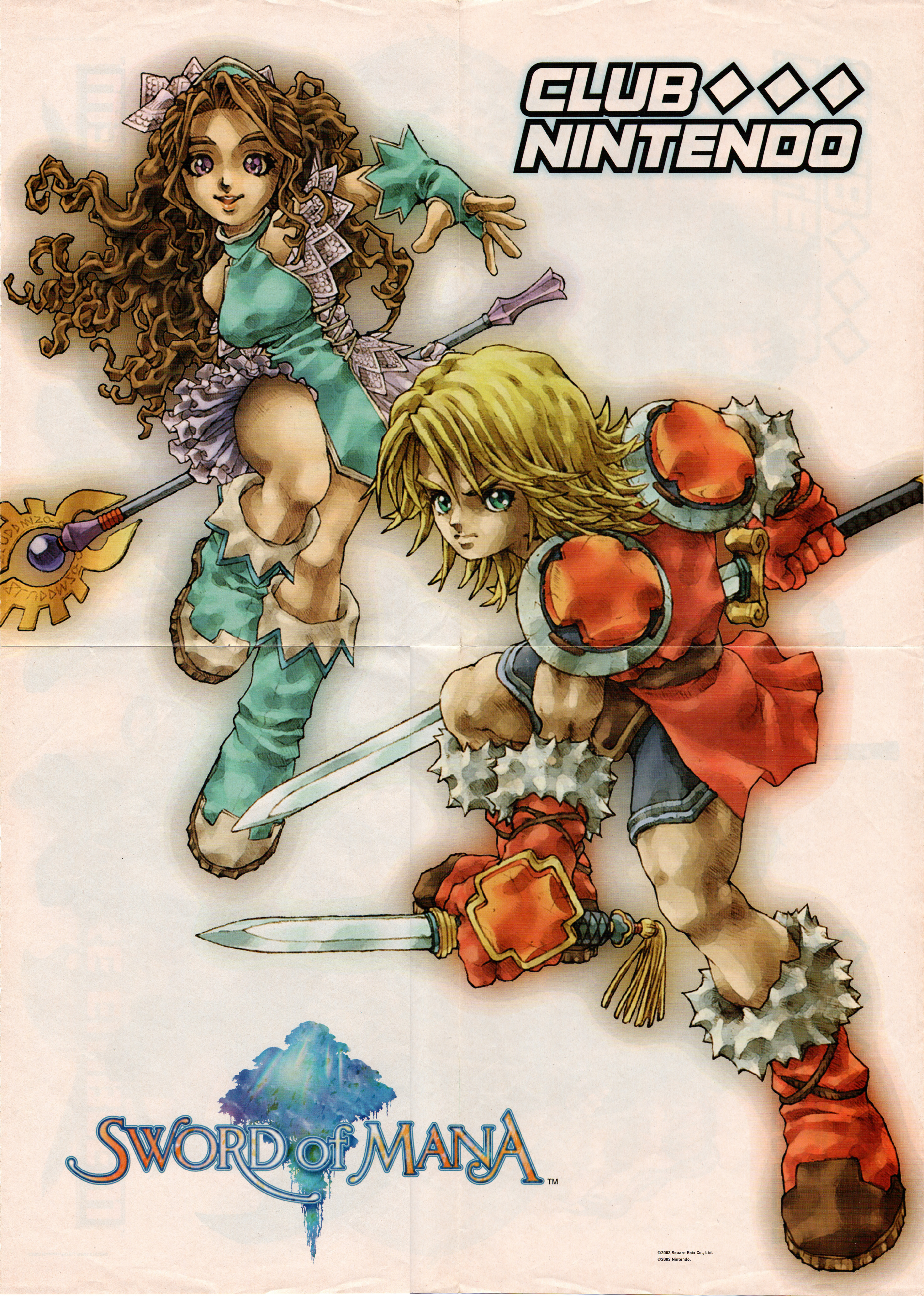
Peach beach

No tendrás muchos problemas en esta soleada pista; al principio puedes girar a la izquierda después del inicio para que entres en un tubo y adelantes un poco. Cuando llegues a la zona de la playa, si la marea está baja, puedes tomar el camino de la izquierda para que agarres una rampa y tomes un par de premios. Casi al final de la pista verás una estatua, gira a la izquierda y verás unas cajas de items ¡Ve por ellas!.

Dry dry desert

Arena y más arena. En esta pista perderás mucha velocidad si corres fuera del camino, así que mantente dentro. Aquí hay muchos peligros como los tornados, cactus que bloquean el paso y un pozo de arena movediza en la que serás tragado literalmente. Procura usar hongos o estrellas en las vueltas cerradas para cortar camino.

Te recomendamos que empieces con las pistas en 50 cc para que domines el control y de ahí te sigas a las dificultades altas. ¡Además de que también obtendrás buenas cosas al ganar en 50 cc!.


CLUB NINTENDO
SWORD of MANA™
©2003 Square Enix Co., Ltd.
©2003 Nintendo.


CLUB NINTENDO
FIRE EMBLEM™
©2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS



Mushroom bridge



En esta pista deberás tener mucho cuidado con el tráfico; hay carros bomba y carros con hongos. Los carros bomba explotarán al contacto (es muy buena técnica lanzar una concha al carro bomba cuando haya un competidor junto a uno para hacerlo estallar) y puedes robar hongos de los carros que traigan para que caigan al piso y tengas un turbo gratis. Al inicio, da vuelta a la derecha para que tomes unas escaleras hacia un tubo y ganes un par de segundos, además de tomar una caja doble. Pasando el primer túnel, verás una colina, usa un hongo o estrella para subir y que ganes tiempo al caer al otro lado de la vuelta. Antes de llegar a la meta, puedes subir por los bordes del puente para que tomes unos turbos y premios; puedes combinar este atajo con el primero y ganar mucho tiempo.



Esta pista es muy sencilla, pero tiene muchas vueltas cerradas; usa tu técnica del mini turbo y la vuelta cerrada para ganar tiempo. En algunas vueltas puedes cortar camino al usar hongos o estrellas.



En este lujoso barco tendrás que lidiar con vueltas cerradas, una piscina y unas mesas que van de un lado para el otro. Pasando las mesas, verás un hueco en el suelo, por default, lo esquivarás; pero mejor déjate caer para que encuentres una caja de items doble y un cañón que te lleva a la superficie. Tal vez no ganes mucho tiempo, pero es bueno tomar este atajo cuando la competencia se pone muy reñida en esta parte tan angosta.



¿Recuerdas el violento estadio de Wario en Mario Kart 64? ¡Pues Waluigi tiene uno más peligroso! En esta pista tendrás que lidiar con vueltas cerradas, saltos, rampas con aros de fuego y plantas piraña gigantes. Aquí puedes atacar a tus amigos de una manera muy radical al usar un rayo cuando vayan justamente en los saltos de las rampas, igual que en Wario stadium.



En esta helada pista deberás tener cuidado con los shy guys que andan patinando y con los bloques de hielo que te dejarán frío literalmente, haciéndote perder mucho tiempo. Si traes un hongo o una estrella, puedes usarlos en algunas partes para pasar sobre la nieve y ganar tiempo.



Esta pista tiene la forma del carismático Yoshi, así que podrás imaginarte que tiene muchas vueltas (algunas muy cerradas) y partes en donde deberás usar la vuelta cerrada y el mini turbo para ganar tiempo. Pasando la primer serie de cajas de items, darás vuelta a la izquierda para una vuelta en U; si traes un hongo o estrella puedes saltar por en medio de la vuelta y ahorrarte un poco de tiempo. Más adelante, pasando el túnel, hay una vuelta muy cerrada; antes hay una pequeña colina que la puedes ver en donde no hay barrera de contención, usa un hongo o estrella para que saltes y caigas en un túnel secreto que te ahorra unos segundos. Es necesario que midas el momento para usar el impulso pues puedes caer al vacío.



Mushroom city

Esta pista también está llena de tráfico, vueltas cerradas y un par de sorpresas. Un poco después del inicio, pasando la primer encrucijada, síguete derecho y da vuelta a la derecha en un pequeño camino que cruza una de las manzanas, aquí encontrarás una caja doble o sencilla de items y saliendo una caja doble. Las bananas son letales en esta pista, así que úsalas sabiamente. Si tienes conchas verdes o la gran cocha de Bowser y Kid Koopa, lánzalas de manera que se queden rebotando en el camino para que les tiendas una trampa a tus adversarios.



Esta es una de las escenas más impresionantes del juego, te recomendamos masterizar la vuelta cerrada ¡y parpadear! Esta pista está llena de curvas cerradas y lugares en los que puedes caer, por lo que deberás tener mucho cuidado y hacer buen uso de las bananas para que les dejes trampas a tus oponentes.

-Special cup-

Wario colosseum

¡En esta pista se refleja el humor negro de Wario! Aquí encontrarás muchas partes sin protección para que caigas fácilmente, vueltas cerradas y caminos angostos para que la acción sea continua. Hay un atajo muy sencillo de ver y es donde está la parte en la que rodeas un gran hoyo; continúa derecho y tomarás una rampa (y si tienes suerte, un premio en el aire) para caer en otra rampa que te impulsará.

Dino dino jungla

Esta pista cuenta con caminos de madera sin protecciones, caminos cerrados, géisers que te harán perder tiempo y algunos dinosaurios; ten cuidado uno puede pisarte. Aquí hay un atajo muy bueno y está entrando en la cueva donde hay muchos géisers, da vuelta a la derecha y usa un hongo o estrella para tomar la rampa y que caigas en un premio y quedes cerca de la salida de la cueva.

Bowser´s castle



¿Qué sería de un buen Mario Kart sin la típica escena de Bowser? Como en versiones anteriores, hay muchas vueltas cerradas sin protección para que caigas en la lava, thwomps que tratarán de aplastarte e inclusive una Bowser mecánico que te lanzará bolas de fuego para atacarte. En donde está el Bowser, usa un hongo para que saltes derecho y caigas en el camino sin tomar la vuelta cerrada.

Rainbow road



Otra pista típica. En rainbow road tendrás que manejar a grandes velocidades en caminos sin barreras de contención, con muchas rectas, vueltas cerradas, saltos y paneles de turbo. Aquí te recomendamos usar toda tu habilidad y experiencia para que llegues en primer lugar. Como dato curioso, nos caímos en una de las curvas y justo en ese momento, nos impactó una concha azul ¡la cual nos subió a la pista!







Modos ocultos



Para hacer más variada la diversión, al ganar un par de trofeos obtendrás más modos de juego además de los modos que ya conoces y que tendrás disponibles.



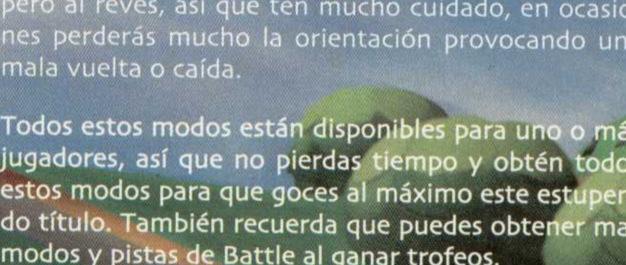
All cup tour

En esta prueba deberás de correr todas las pistas de todas las copas al azar, una después de la otra; la que siempre será la última será Rainbow Road.

Mirror mode

En Mirror podrás jugar las copas que desees, pero al revés, así que ten mucho cuidado, en ocasiones perderás mucho la orientación provocando una mala vuelta o caída.

Todos estos modos están disponibles para uno o más jugadores, así que no pierdas tiempo y obtén todos estos modos para que goces al máximo este estupendo título. También recuerda que puedes obtener mas modos y pistas de Battle al ganar trofeos.



Jugadas de expertos, cosas útiles y curiosidades

Puedes esquivar las conchas rojas si das una vuelta precipitada en el último momento o bien, si te cruzas con otro corredor para que lo impacte a él. Otra manera de esquivarla es arrojando o dejando un item como una concha o banana justo cuando aparezca el letrero de proximidad.





Puedes ahorrar camino si usas los hongos o estrellas en donde las vueltas son cerradas, justo en la parte de adentro de la vuelta.

Los hongos y las estrellas se pueden usar cuando vas en el aire para que caigas más rápido.

Las conchas son menos resistentes que en el Mario Kart 64, de manera que pueden ser evadidas más fácilmente y se rompen al contacto con casi cualquier cosa. Por otro lado, tienen un valor más sólido para pegar, por lo que es más fácil darles a los oponentes cuando están frente de ti.

Puedes limpiar items de trampa como las bananas o los premios falsos al pasar con una estrella o disparar una concha. Esto también sirve para deshacerte de los elementos que te estorban como los cactus.

Si te preguntabas sobre los atajos como los que salían en el Mario Kart 64 en los que te dejabas caer o saltabas a un nivel inferior, déjanos decirte que aquí no se pueden hacer porque el juego hace que te recoja Lakitu cuando llevas aproximadamente dos metros de caída.

Es un detalle gracioso que los personajes pueden manejar telekinéticamente cuando la carrera se termina; pierdan o ganen, dan vuelta sin tomar el volante.

No te detengas si te hacen chiquito con un rayo; puedes alacanzar buenas velocidades con el mini turbo y también si tomas una rampa con paneles de turbo, sí llegas al otro lado.

En la versión de N64, si ibas en el aire en un gran salto. eras invulnerable a premios falsos y cosas así. Aquí ya no tienes esta ventaja; así que si saltas y traes a alguien atrás, usa un premio falso cuando el oponente esté detrás de tí y lo golpearás sin duda para tirarlo al vacío.

Mario Kart Double Dash!! es una estupenda opción para los que gozamos de la velocidad y de pasar un buen rato con los cuates. Esperamos que te sean de gran utilidad estos Tips y que puedas conseguir todas las cosas ocultas con ayuda de ellos. No olvides que si encuentras algún atajo o jugada que valga la pena, puedes escribirnos para que la compartamos con todos los videojugadores.

Entrevista con: ATARI

EL COMPROMISO QUE



En una charla informal que tuvimos en un restaurante cerca de nuestras oficinas con Frédéric Martin, Director de Ventas de Atari México y Jordi Oliva, Vice-Presidente de Marketing y Ventas de Cyberjocs; tuvimos la oportunidad de conocer los planes de ambas compañías para los próximos meses y además, nos revelaron algunas cosas que nos tienen preparadas.

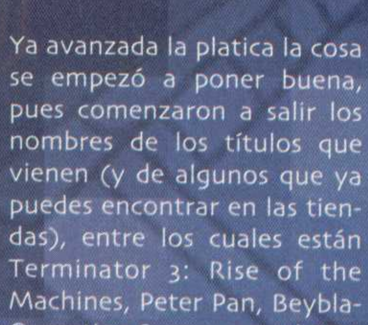
Las sorpresas y el porvenir.

Frédéric comenzó por platicarnos de los planes que Atari tiene para el mercado mexicano; de hecho, hoy en día para Atari los dos mercados en crecimiento con mayor prioridad son México y China. La compañía ha sido de las primeras en ingresar al mercado mexicano con planes de ventas bastante agresivos que incluso llegan a competir con el mercado Norteamericano.



En Atari se han enfocado en 2 puntos muy importantes que los mismos clientes (todos nosotros) han pedido mucho; estos son: a)Precio, prueba de esto son los de títulos como Beyblade y b)Colocación, una muestra más es el enorme esfuerzo por lograr tener los títulos el mismo día del lanzamiento en los Estados Unidos.

Por su parte Jordi nos platicó sobre Cyberjocs, sus inicios y problemas que actualmente tiene que enfrentar como distribuidor oficial de Atari. La empresa fue creada en 1999 y desde entonces, han ido incrementando su presencia en México de tal forma que hoy en día albergan en sus oficinas a la representación de Atari.



Ya avanzada la platica la cosa se empezó a poner buena, pues comenzaron a salir los nombres de los títulos que vienen (y de algunos que ya puedes encontrar en las tiendas), entre los cuales están Terminator 3: Rise of the Machines, Peter Pan, Beyblade y Mission Imposible: Operation Surma para el GBA y para el Nintendo GameCube Zoids: Battle Legends y Mission Imposible.

El plan es ofrecer estos títulos a un precio bajo y tenerlos disponibles al mismo tiempo que en Estados Unidos; además de que existe la posibilidad de traer a México Duel Masters para el Game Boy Advance.

Frédéric de Atari y Jordi de Cyberjocs.

EXISTE CON MÉXICO.

Terminator 3 no necesita muchas explicaciones, es un título basado en la popular película protagonizada por el ahora electo gobernador de Los Angeles, Arnold Schwarzenegger; donde tienes que tomar el papel del Terminator para ayudar a John Connor.



Mission Imposible no está basado específicamente en la trama de las películas del mismo nombre, pero si utiliza a los mismos personajes para crear un escenario completamente nuevo donde deberás mostrar tus grandes habilidades de espía ya que el juego es de tipo "Stealth" como Metal Gear Solid, con otros elementos que lo hacen un título bastante interesante, por estos motivos no dudamos en recomendartelo ampliamente.

Peter Pan de igual forma que los juegos anteriores, retoma la historia original de la película de los Estudios Universal. Tomando el papel de Peter, combate a piratas, diviértete con las sirenas y comparte tus aventuras al lado de Wendy, John y Michael en la tierra de Nunca Jamás.

Beyblade de GBA y Zoids para el GCN son títulos basados en caricaturas populares en nuestro país cuya temática es similar a las de las series de TV. Si no recuerdas, Beyblade trata de las aventuras de Tyson y sus amigos por convertirse en los mejores Duelistas Beyblade. Zoids, trata sobre la guerra de dos reinos en un planeta distante quienes usan a los Zoids (robots gigantes) como sus armas principales.

Beyblade, Terminator y Zoids son sólo algunas de las cartas fuertes.

El más interesante de la lista es Duel Masters, un título tipo "cartas" muy parecido a Pokémon TCG o Yu-gi-oh! el cual probablemente llegue a México durante los primeros meses de este año, claro, estamos hablando de su versión portátil y no del juego de cartas en sí. Todavía faltan algunas cosas por definir pero es seguro que lo veamos muy pronto.

Uno de los temas obligados fue el de Dragon Ball. A lo que nos respondieron que ha sido muy difícil obtener la licencia para distribuir los juegos de Dragon Ball Z en nuestro país ya que por el alto nivel de piratería que existió y aún existe de esta franquicia, dificulta su comercialización; pero afortunadamente, gracias al interés de Atari, falta muy poco para que podamos disfrutar de los próximos juegos de Dragon Ball Z tanto para el Nintendo GameCube como para el Game Boy Advance.

Y hablando de piratería, también nos platico sobre la asociación de varias empresas que pronto se unirán para tomar acciones en contra de este mal que nos afecta a todos. No podemos dar el nombre de todas ellas, pero si podemos mencionar algunas como EA, Ubisoft, Activision y por supuesto Atari. El propósito de esto que poder impulsar leyes donde la policía pueda actuar de manera inmediata en contra de los piratas y a su vez, concienciar a la gente de que la piratería es un crimen el cual debe ser castigado y no fomentado.

Podemos decir para finalizar que estas compañías están haciendo lo imposible por lograr que todos podamos obtener productos de muy buena calidad a buen precio.



TONY HAWK'S UNDERGROUND

La popularidad de Tony Hawk es inmensa, no por nada hemos visto sus juegos en el Nintendo 64, Game Boy Color, Game Boy Advance y Nintendo GameCube. Cada vez que sale una nueva versión Tony Hawk damos por hecho que tiene varias mejoras y que por ende debe ser más entretenido, pero nada de lo que hayas jugado se compara con Tony Hawk's Undergorund.

¡El amo del skateboarding regresa mejor que nunca!

Crea tus propios personajes y niveles

THUG te da la oportunidad de crear tus personajes y niveles a tu gusto. Con herramientas muy fáciles de usar puedes diseñar patinadores que lleven tu nombre y usarlos en el Story Mode. También puedes inventar tus propios escenarios agregando toda clase de objetos. Tony Hawk's Underground no sólo se trata andar en patineta; se trata de crear tu propio mundo donde tú eres el protagonista.

THUG cuenta con muchas mejoras que nos dejaron sorprendidos, no sólo mejoró gráficamente sino que ahora, es mucho más personalizado y los nuevos modos son muy completos y con más reto que antes.

Compañía: **ACTIVISION**
Clasificación: **TEEN**
Desarrollador: **NEVERSOFT ENTERTAINMENT**
Categoría: **DEPORTES EXTREMOS**
Jugadores: **1-2**

Story Mode

En las versiones anteriores, y más específicamente en THPS4, podías jugar un modo de "carrera" donde podías ver algo así como la trama, pero realmente no era muy prioritario que hicieras todas las misiones que ahí te pedían. Ahora por primera vez, el juego cuenta con un modo de historia linear donde tienes que cumplir con metas establecidas y aunque no cuenta con muchos videos, si tiene un nuevo concepto muy padre donde tú puedes ser el protagonista de esta historia, o si lo prefieres, puedes escoger a uno de los 18 profesionales para cumplir con este reto.

Al ir avanzado, tendrás la oportunidad de experimentar por todos los problemas y sin sabores que los patinadores deben enfrentar para lograr convertirse en unos profesionales y así, recibir fama y gloria. Conviértete en un profesional y supera todos estos retos para lograr ser el mejor y demostrarle al mundo de qué estás hecho.



No cabe duda que éste es el juego de Tony Hawk más salvaje, intrépido y alocado que hemos visto, y la verdad ¡nos encanta!

Usa tu imaginación

Al igual que con los personajes y el editor de niveles, puedes crear tus propios trucos para después usarlos con los patinadores que ya tengas editados. Usa toda tu imaginación para crear tu propio concepto de THUG; así, podrás invitar a tus amigos a competir en los niveles de tu creación con tus propias reglas.

Caminar es bueno

Lo que nos dejó con la boca abierta fue la jugabilidad ¿Creías que nunca ibas a poder bajar de la patineta? ¡pues piénsalo de nuevo! Una de las nuevas opciones dentro del juego es el poder bajarte de tu patineta y andar a pie por todos los escenarios. Seguro te preguntarás ¿y esto de qué me sirve? Bueno, en realidad, de Mucho.

Al poder caminar libremente puedes investigar áreas nuevas, entrar a lugares distintos y hacer trucos diferentes. Depende de ti sacarle provecho a esta nueva opción; la mejor forma de hacerlo es metiéndote entre los edificios, casas y callejones, de ser necesario, súbete a los techos de las casas para buscar nuevos retos y algunos secretos ocultos.

¡Pero no es todo! Además de poder caminar, puedes abordar algún automóvil que encuentres en tu camino y viajar más rápido por las calles. Esto también tiene un propósito, aunque no tiene que ver tanto con las acrobacias que puedas hacer, si te ayudará a llegar a tiempo a algún lugar donde ocurra un evento importante.







La movilidad en THUG no cambio mucho, pero con todos sus nuevos "extras", tendrás suficiente para entretenerte un buen rato.

360°

Aunque el juego tiene muchas opciones nuevas muy interesantes, el concepto básico de hacer trucos y acrobacias temerarias no ha cambiado; practica hasta dominar todos los movimientos que existen y sólo así podrás conquistar THUG.

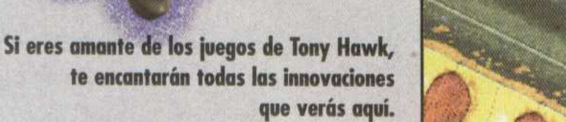


THUG para llevar

También hay una versión de Tony Hawk's Underground para el Game Boy Advance. Esta retoma un poco las versiones anteriores para este sistema, pero con sus respectivos cambios. En total encontrarás 17 personajes a escoger, 10 diferentes parques en dónde patinar, un modo para crear tus personajes y otro para crear tu propia tabla; además, cuenta con una opción para poder jugar simultáneamente contra un amigo tuyo; lamentablemente THUG para el GBA no tiene conectividad con el Nintendo GameCube.

Toma un descanso

Tony Hawk's Underground no redefinió el genero de "skateboarding" sin embargo, el trabajo que hicieron para mejorar el concepto de una franquicia tan buena como Tony Hawk es de admirarse. Esperamos que tú, al igual que nosotros disfrutes este título.



Si eres amante de los juegos de Tony Hawk, te encantarán todas las innovaciones que verás aquí.





RANKING

1.0 — 5.0

Panteón

¿Qué puedo decir? Realmente no me llaman mucho que digamos los juegos de patinetas, bicicletas y cosas por el estilo porque tienden a ser muy repetitivos y terminas jugando otra cosa. Recomiendo este juego solamente a los que les agraden las patinetas, si no, mejor chéca otro como Mario Kart Double Dash!! o uno de aventuras.

3

Crow

La línea de Tony Hawk llegó a un ponto donde cada versión era solo una actualización de la anterior y así me mantuvieron por mucho tiempo. Sin embargo, en "THUG", hubo cambios que lo refrescaron, como el tener más elementos por usar, por ejemplo, un auto. Obviamente recomiendo este juego para los que son seguidores de la saga Tony Hawk, o para los fans de este deporte, porque de lo contrario, podrías aburrirte rápidamente.

3.5

Master

Realmente nunca me han gustado mucho los juegos de patinetas ya que no importa la versión que estes jugando, todos se juegan de la misma manera; es decir buscar un medio tubo brincar y apretar botones hasta que los dedos se te cansan. Pero a pesar de todo el hecho de poderte bajar de tu patineta para explorar los niveles lo hace un poco más llamativo sin embargo solo lo recomiendo para los fans de Tony.

3

Enrak

Casi no me gustan los juegos de skateboarding, es más creo que a lo mucho he jugado dos, pero THUG es diferente. El poder bajarte de la patineta, subirte a un coche y perderte por cada uno de los niveles se me hizo de lo más curioso, simpático y entretenido que he visto en un rato. A pesar de que no soy un gran fan de éste género, creo que bien vale la pena dedicarla varias horas de juego.

4

TOP 10



LOS MÁS RECOMENDABLES



Mario Kart Double Dash!!: Mario y su equipo están de regreso para demostrar ahora en el GameCube quien es el mejor conductor de Go Karts. A diferencia de sus versiones anteriores, M.K. D.D. puede ser jugado incluso por 8 personas simultáneamente por medio de LAN para dar la sensación de competencia que siempre se había buscado. Además se han integrado nuevos personajes como Baby Mario y Baby Luigi a las carreras para darle frescura y diversidad a cada circuito.

1





Soul Calibur II: Por primera ves, Link participa en este torneo haciendo gala de todas sus habilidades y empleando las armas y accesorios que le hemos visto en los juegos de The Legend of Zelda e incluso en Super Smash Bros. Sin duda, este juego llega para consolidarse como uno de los títulos de pelea más completos que se hayan visto en el GameCube, no solo por sus gráficos y movilidad, sino por la variedad de opciones en las que puedes participar.

2





Viewtiful Joe: Para que veas que no solo en películas de Arnold Schwarzenegger puedes ser transportado dentro de la película, te presentamos a Joe, un personaje como cualquiera que por causas del destino debe introducirse en la magia del cine para rescatar a su novia de una serie de villanos que estarán esperándolo para derrotarlo. Dentro de la película tendrás poderes como todo superhéroe para que puedas abrirte camino a través de las diferentes misiones que te ofrece el juego.

3





F-Zero GX: Siente la velocidad extrema mientras conduces uno de estos vehículos especialmente diseñados para las extensas pistas que encontrarás en cada circuito. F Zero GX conserva las características de sus anteriores versiones, pero ahora se le han incluido otras opciones bastante interesantes para hacer más dinámico el juego. Las gráficas son magníficas, al igual que la movilidad. Y lo mejor de todo, es que es compatible con la versión de Arcadia F Zero AX.

4





Final Fantasy Tactics Advance: Este es un juego que simplemente por su nombre te invita a jugarlo y, ahora en su modalidad de estrategia nos brinda la oportunidad de entrar en un mundo de fantasía donde se vivirán las travesías más radicales de un grupo de jóvenes aventureros que deberán luchar contra varios grupos de monstruos mediante el uso de armas, magias y ataques físicos para conseguir regresar al mundo real antes de que sea demasiado tarde.

5





Boktai The Sun is in your Hand: Si hablamos de innovar, Boktai es un juego que no podemos dejar de mencionar ya que cuenta con un sistema muy interesante que funciona dependiendo de la cantidad de luz solar que exista, modificando así el estilo de juego, ya que el personaje principal es un joven caza-vampiros llamado Django. Así que recuerda que mientras Django es más fuerte con la luz del sol, los vampiros obtendrán mayor poder en la oscuridad.

6





XIII: Al inicio de la historia, despiertas en una zona solitaria de una playa en Nueva Inglaterra y debido al disparo casi letal de una arma, has quedado herido y tu memoria se ha perdido, pero lo más raro de todo esto, es que un numero XIII ha sido tatuado en tu pecho, mientras que en tu bolsillo encuentras una llave para una caja de seguridad de un banco en Nueva York, así que debes tratar de sobrevivir para recobrar tus recuerdos y resolver este misterio.

7





Kirby Air Ride: Prepárate para algo diferente en las aventuras de este personaje de color rosa, puesto que ahora Kirby se adentra en las carreras en su nueva aventura para el GC. Como es costumbre, Kirby podrá hacer uso de sus poderes de absorción para ganar poderes adicionales y así cursar a toda la velocidad en cualquiera de las pistas que se incluyen en el juego. Las gráficas son muy al estilo de Smash Bros. Melee y cuenta con un reto apto para todas las edades.

8





P.N. 03: Capcom nos presenta a una nueva heroína para los videojuegos de nombre Vanessa Schneider, quien con ayuda de sus habilidades tendrá que librar grandes batallas en un juego con gráficos de alta calidad y un gameplay bastante simplificado para dar mejor movilidad y control del personaje. La historia se desarrolla en un entorno futurista y por ello tus enemigos principales serán robots y máquinas muy poderosas. Muy recomendable si te gusta la acción.

9





I-Ninja: Namco nos presenta un juego que sale de lo común, donde el protagonista es un Ninja quien deberá demostrar todas sus habilidades en las artes marciales para salir avante en esta aventura. Los gráficos son al estilo caricatura y la acción es continua a cada paso que recorras. I Ninja no es un juego muy difícil que digamos, pero no importa si eres todo un experto en los juegos o un principiante, ya que este título de divertirá de igual manera.

10

THE SIMS BUSTIN' OUT



Gracias al éxito consecutivo que ha tenido la franquicia de The Sims, podemos tener en nuestras manos versiones para el Nintendo GameCube y para el Game Boy Advance. Sin duda, los Sims son una saga que ha cautivado a miles de fans alrededor del mundo desde su primer juego y, que ahora a través del GCN y GBA, muchos más usuarios podemos conocer de que se trata este concepto, que es lo que lo hace tan interesante y entretenido y sobre todo, porqué es tan popular.

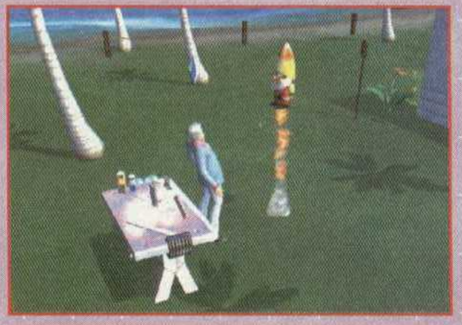
En este breve espacio, dedicaremos un análisis a The Sims Bustin´ Out, la parte más reciente de esta saga para el GameCube, donde se han hecho grandes mejoras y se han incrementado las formas de convivir con tus Sims y con tu vecinos.



Para este juego se han incrementado movimientos que puedes usar en el baile como el famoso Moon Walking, Break Dance entre otros.



ES TIEMPO DE SALIR DE CASA Y EXPLORAR TODOS LOS RINCONES DEL VECINDARIO





Con Bustin´ Out, los Sims están de regreso y esta vez las cosas serán bastante diferentes, ya que en esta ocasión, los Sims dejarán la comodidad y tranquilidad de sus casas, para explorar más allá de su patio y hacia nuevas locaciones alrededor del vecindario. Así como en las versiones anteriores, tendrás la oportunidad de crear a tus Sims, escogiendo de entre varias características que pueden marcar el destino de tus personajes, porque en esta versión se han incluido nuevas carreras para tus Sims así que trata de aprovechar al máximo tus habilidades para que se conviertan en todos unos profesionales y no estén de flojos pescando el primer trabajo que encuentren en el periódico (algunas de las carreras pueden ser: estrellas de rock, gangsters o científico loco). Como dato interesante te comentamos que la interfase del juego ha sido simplificada notablemente, con lo que no tendrás problema alguno al crear al Sim con el que quieras jugar, otro punto en este mismo dato es que los menús y la barra de loading han sido modificados y para que tengan un aspecto más agradable a la vista ya que son cosa que estarás viendo cotidianamente.

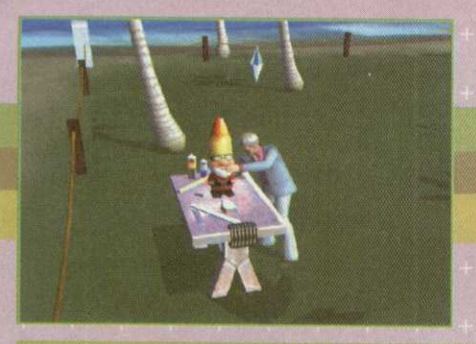
Crea tu personaje

En cuanto te pongas a diseñar a tu personaje, podrás notar que hay gran cantidad de tipos de cabello, ropa y otros accesorios, así como diversos tipos de bocas, narices, ojos e incluso maquillaje para las mujeres y bello facial para los hombres, con lo que te puedes dar una idea de lo bien planeado que esta el juego.



Compañía: EA GAMES Clasificación: MATURE Desarrollador: MAXIS Categoría: SIMULADOR Jugadores: 1-2









Pon a tu Sim a la moda

Una vez que elijas el tipo de ropa pará tu Sim, tendrás oportunidad de seleccionar el color y posteriormente, decidir otros detalles (gorras, aretes, gafas, collares, etc.) para al final terminar a tu personaje e integrarte a la aventura virtual de Los Sims. Como es costumbre en este juego, tendrás la oportunidad de obtener y coleccionar múltiples objetos y accesorios nuevos para tu casa y nuevos movimientos sociales o fraternales exclusivos para la versión casera. Lo interesante en este punto, es que deberás utilizar todo tu carisma, todas tus habilidades y sobre todo tu gran gusto por el trabajo para que puedas conocer y convivir con los más de 25 nuevos personajes que se han incluido en este juego.

Ahh, como es buena esta mesa de air hockey para retar a tus amigos en la vida real



¡DOS JUGADORES SON MEJOR QUE UNO!



Cambia de casa y vive más aventuras



Otro objetivo en el juego es conseguir un buen empleo que te genere ingresos importante para que si así lo decides, un buen día puedas dejar tu casa de interés social, por toda una residencia con alberca, un enorme jardín y con lugar para que puedas convivir con tus amigos y vecinos. En cualquier casa a la que te mudes tendrá sus propias tareas opcionales (si, esas donde obtienes ítems para comprar) que podrá realizar tu Sim, sin embargo, te recomendamos que cheques de vez en cuando tu menú de objetivos para que consigas algo de ayuda en bienes raíces si lo necesitas.

Como detalle adicional y para satisfacción de muchos fans de los Sims, se ha decidido integrar la modalidad para 2 jugadores simultáneos que te permitirá interactuar con tu amigo de forma más personal, con lo que se eleva la emoción y diversión, ya que así tendrás interacción directa con tu amigo y virtual con tus vecinos manipulados por el CPU. Claro está que tus datos como nombres de personajes, cambios que hayas hecho a tu casa, características o configuraciones del juego y otras opciones, se grabarán en la memory card, asi tus largas horas de juego serán respaldadas para que no tengas que iniciar de nuevo.

Como sabrás, en cualquiera de los juegos de los Sims, no existe un objetivo final para terminarlo, ya que todo se basa en mantener sanos y a salvo a tus personajes, conseguirles trabajo y ayudarlos a mantener ese trabajo, enseñarle nuevas habilidades (cocina, música, baile, canto y demás), para que sean más sociables y así obtengan algún trabajo mejor y con mayor facilidad (esto no está tan fuera de la realidad). En esta versión, se han incluido objetivos opcionales, los cuales, una vez completados te darán nuevos items. Lo que causa más expectativa es el hecho de que tu Sim puede salir a dar una vuelta por el vecindario y no limitarse al interior de su casa y al patio como en las versiones anteriores. Ahora, podrás conocer más allá de tu cerca, lo único malo en este punto, es que tú no podrás decidir a donde irán tus Sims, ya que ellos tomarán la decisión.







Entreten a tus Sims

Obviamente en The Sims Bustin´ Out, encontrarás items nuevos que te ayudarán a disfrutar más el juego, pero sin duda, de los más interesantes son aquellos que podrán ser usados en grupo, por ejemplo el juego de video holográfico y la mesa de air hockey. Estas actividades grupales son cruciales para la sociabilidad de tu Sim.

Las gráficas son un tanto mejores que las del juego anterior para GameCube. The Sims Bustin´ Out, es una de las mejores partes de esta serie de simulación de vida que ha desarrollado la compañía Maxis y Electronic Arts, y estamos seguros te entretendrá por mucho tiempo, más aún si lo juegas en compañía de uno de tus amigos.





LLEVA A LOS SIMS A TODAS PARTES



Intercambia datos con el Game Boy Advance

Si los Sims decidieron salir del confort de sus casas, tu aprovecha la oportunidad de jugar The Sims Bustin´ Out en tu Game Boy Advance, ya que también se ha lanzado la versión portátil de este juego que cuenta con muchos de los aspectos de la versión de GameCube, donde podrás escoger el estilo de tu personaje, enseñarle nuevas habilidades y llevarlo por el buen camino. Pero lo más importante, es que como bonus, E.A. ha integrado la opción de conectividad entre el Game Boy Advance y el Nintendo GameCube, con lo que podrás abrir un nuevo nivel de juego para la versión portátil de Bustin´ Out y para la versión de GameCube, podrás conseguir una arcadia especial que te servirá para abrir después todos los minijuegos en tu Game Boy.

Pero lo que más nos impacto, es que también podrás transportar a tu Sim del Nintendo GameCube hacia el Game Boy Advance, para que puedas seguir entrenandolo en nuevas habilidades, conseguir más dinero y así, posteriormente transferir a tu Sim de vuelta al Nintendo GameCube, con las peculiaridad de que llegará con mayor habilidades y sobre todo, con su cartera más ancha de regreso al GCN.

Lo que se lleva las palmas son las nuevas cualidades y acciones que tendrá tu personaje con sus compañeros, vecinos y amigos.

THE SIMS





RANKING



CROW 4.5

Los simuladores son de los juegos que más me agradan, porque te involucran en eventos más apegados a la realidad. Este es el segundo juego de The Sims para el GameCube y para agrado de muchos fans de este género, E.A. logró darle un mejor enfoque al título, poniendo una modalidad para 2 jugadores que vuelve aún más interactivo el juego y mejor aún cuando Bustin' Out, es compatible con la versión de Game Boy Advance, con lo que llevarás la diversión y la acción de los Sims a cualquier parte.



PANTEÓN 4.0

The Sims es un concepto tan padre, tan sencillo y a la vez tan complejo que no puedes dejar de jugarlo. En esta ocasión, han llevado más lejos el juego de simplemente tener tu casa y conocer gente, ahora podrás efectuar más actividades, comprar más cosas y vivir la vida que siempre has querido sin temor a represalias. Si disfrutaste los Sims anteriores, no puedes dejar pasar esta nueva versión. Por otra parte, si no te llamaron la atención mejor enfócate a otro título de tu preferencia.



ENRAK 4.0

Esta nueva versión de nuestros amigos virtuales es realmente buena ya que podrás disfrutar de todas sus, por así decirlo "vivencias", aventuras, problemas, momentos de alegría y otras tantas situaciones como nunca antes lo habías hecho. Uno de los aspectos que más me llaman la atención es el de la conectividad con el Game Boy Advance pues esto le da un plus que ningún otro juego de The Sims tiene. Este título es altamente recomendable.



MASTER 3.0

En este nuevo titulo de The Sims, volveremos a jugar con la vida de unos cuantos personajes, a los cuales tendremos que poner a trabajar para que puedan vivir comodamente, pero a pesar de todo lo que incorpora este título te recomiendo que si quieres un buen "simulador de vida" mejor cheques Animal Crossing.

1.0 — 5.0

Plataforma: GCN Compañía: KONAMI Clasificación: EVERYONE Desarrollador: KCEJ Categoría: RPG Jugadores: 1

Es hora del duelo

Actualmente es imposible mantenerse ajeno al concepto de Yu-Gi-Oh!, ya que está en todas partes, desde una serie de animación, juguetes y obviamente las tarjetas que son el elemento fundamental de este concepto. Como todos sabemos un medio que no se podía quedar fuera de esta fiebre son los videojuegos; y después de varias adaptaciones de este popular juego de cartas al Game Boy Advance, la gente de Konami ha decidido lanzar al mercado una versión exclusiva para el Nintendo GameCube; titulada Yu Gi Oh!: The Falsebound Kingdom.

Yu-Gi-Oh! The Falsebound Kingdom

Dos historias, un mismo objetivo

La historia del juego toma lugar en Japón, donde una misteriosa compañía de nombre Domino Lab, quien es experta en desarrollo de videojuegos ha decidido que sea este país donde inicien las pruebas de su más reciente proyecto de realidad virtual al que llaman "kingdom".
Ahora bien, para poder conocer los planes que tiene esta compañía deberás elegir entre dos personajes: Yugi y Kaiba. Dependiendo que personaje elijas la historia será totalmente distinta una de otra.





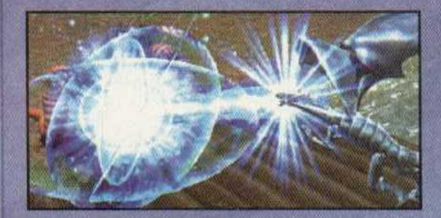
Yugi, Maestro de la estrategia

Si eliges a Yugi, la historia será la siguiente: A pocas semanas de haber llegado al pueblo, la empresa Domino Lab lanza una convocatoria para buscar jugadores que quieran realizar las primeras pruebas para su sistema de realidad virtual y como te debes imaginar nuestro héroe Yugi decide ser parte de estas pruebas. Hasta aquí todo parece normal, pero cuando Yugi es conectado al sistema Kingdom, se da cuenta de que no es un videojuego común y corriente, si no que realmente ha sido transportado a otro mundo, donde todo es real; los árboles, las personas y también los peligros.

Kaiba y el poder de los Dragones

Por otra parte si decides elegir a Seto Kaiba, la historia (al menos el inicio) será la siguiente:
Cómo debes saber, Kaiba es dueño de una organización de nombre Kaiba Corp. (que obvio ¿no?), la cual es pionera en Japón en cuanto a desarrollo de sistemas de realidad virtual. Estos sistemas son usados principalmente para los torneos de Cartas que se celebran en todo el país, por lo mismo, a Kaiba no le agrada mucho la idea de tener competencia. Por lo que se da a la tarea de entrar a las instalaciones de la compañía Domino para conocer por si mismo de que trata el famoso juego Kingdom. Desafortunadamente, pero por un error Kaiba entra al juego, y ahora tendrá que echar mano de toda su habilidad no solo para salir del sistema sino también para descubrir que hay detrás de esta extraña compañía.

Para todos los que esperaban que el juego estuviera basado en los combates con cartas como en las versiones de Game Boy Advance, les tenemos noticias, la gente de Konami decidió que la versión de Yu-Gi-Oh! para cubo fuera algo distinto, por lo que este es un titulo de RPG.



Este cambio a nuestro parecer le viene muy bien a la serie ya que lejos de alejarse del concepto original, refresca el sistema de juego sin perder lo que es Yu-Gi-Oh!. El sistema de combate estará basado en turnos tal y como siempre ha sido en la mayoría de juegos RPGs, y ahora te estarás preguntando ¿Pero a quién voy a atacar y con qué? Pues bien, dentro del sistema Kingdom, tendrás que elegir tres monstruos los cuales serán tu "Party" y te acompañaran durante toda tu aventura, pero no creas que por elegir monstruos, que en el juego de cartas son poderosos como el Dragón Negro, ya tendrás asegurado un camino sin tantas dificultades; ya que aquí todos los monstruos tendrán un nivel de 1 a 3, y será tu responsabilidad el acumular experiencia para que suban de nivel.





Los enemigos

Ahora bien, tus enemigos también serán monstruos del juego de cartas, pero en "estado salvaje" y casi siempre en grupos de tres, cuando te enfrentes a ellos tendrás que elegir cuál de tus monstruos ataca a qué monstruo enemigo y es aquí donde entra la estrategia, ya que si te estas enfrentando a monstruos débiles, es conveniente que todos tus monstruos estén en posición de ataque, por que de esta manera el daño que recibas de tus enemigos será mínimo. Pero si tus rivales son de un nivel alto, lo mejor será que por los menos dos de tus monstruos estén en posición de defensa para que no recibas daño.



Usa tu inteligencia

Algo que debes de tomar en cuenta durante tus combates es que tus monstruos recibirán puntos de experiencia dependiendo de el nivel del monstruo que hayan vencido, por ejemplo: si el último ataque para derrotar a un monstruo de nivel 6 lo da un monstruo de nivel tres como el Baby Dragon, recibirá más puntos de experiencia que si el último ataque lo realizara un monstruo de nivel 7 como el Dark Magician.

¿Crees poder escapar del sistema Kingdom?

Elige tu destino

Cuando te encuentres en el mapa principal de juego y quieras desplazarte de un lugar a otro, el sistema será muy parecido al de juegos como Ogre Battle, es decir tu controlaras la dirección en la que tu equipo se dirigirá al mismo tiempo que los monstruos enemigos hacen lo mismo, aquí entra de nueva cuenta la estrategia y tu decidirás si te diriges donde se encuentran los enemigos para subir a algún monstruo de nivel o si prefieres dedicarte más a la investigación.





Aprovecha el sol o la luna

Otro punto que tendrás que tomar en cuenta es que el juego cuenta con un sistema de reloj que regulará la noche y el día, no es en tiempo real, por lo que la noche o el día no duraran más que unos 20 minutos reales. Es muy importante que conozcas que tipo de monstruos se ven beneficiados al pelear de noche y cuales se ven debilitados para que planees mejor tu estrategia cuando tengas que enfrentar batallas durante la noche.

Completa tu colección

Durante ciertas batallas podrás ganar monstruos de diferentes tipos y niveles los cuales serán algo así como tu banca, pero no creas que solo te servirán para completar tu Pokedex... perdón, es decir tu colección, ya que dependiendo el equipo que tengas podrán realizar diferentes ataques y técnicas que por separado no podrían hacer, pero también debes tener cuidado y tener un equipo balanceado. Es decir, evitar que tus monstruos sean todos de un mismo tipo ya que esto te pondría en desventaja contra un equipo bien equilibrado.



Plataforma: **AGB** Compañía: **KONAMI** Clasificación: **EVERYONE** Desarrollador: **KCEJ** Categoría: **RPG/CARD BATTLE** Jugadores: **1**

Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards

Lleva tus duelos a cualquier parte

No sólo el Nintendo GameCube será el que estrene un juego basado en la popular franquicia de Yu-gi-Oh! ya que este fin de año llega el juego Yu-Gi-Oh!: The Sacred Cards para el Game Boy Advance, el cual es la continuación del anterior juego basado en esta serie titulado; World Wide Edition. La historia del juego se sigue desarrollando en Battle City, donde la gran compañía Kaiba Corp. Ha decidido organizar un torneo para todos los duelistas de la ciudad en donde el principal atractivo es el primer premio que consiste, ni más ni menos en las Cartas Egipcias, si eres fan de Yu-Gi-Oh! debes saber lo poderosas que son, aparte de ser muy escasas.

Vive tu propia aventura

En este juego tomas el papel de un duelista amigo de Yugi y Joey, que al enterarse del torneo, no lo piensan dos veces y de inmediato se registran para participar, no sin antes hacerse la promesa de que el ganador del torneo tiene que ser alguno de ustedes.



Mientras te encuentres en la ciudad serás libre de dirigirte hacia donde quieras, podrás ir a tiendas especializadas donde tendrás la oportunidad de comprar nuevas tarjetas o simplemente hablar con la gente de la ciudad para buscar información que te pueda ser útil. La manera como vas a retar a alguien a un duelo ya no será como en el anterior titulo donde presionabas el botón "A", ahora el botón "A" te servirá para obtener información de las personas y el botón R para retar a duelos.





Fortalece tu Deck

Un elemento que ha sido agregado a esta nueva versión, es el de que ahora tu Deck tendrá un nivel, es decir iniciarás con un nivel de 1 a 3 en tu Deck y no podrás incluir monstruos con un nivel superior al de tu Deck, así que tendrás que ir ganando duelos para acumular puntos de experiencia y así tu Deck pueda subir de nivel y puedas incluir monstruos de nivel mas alto en tu baraja, por tal motivo te costará mucho trabajo ganar tus primeras batallas, por lo cual tienes que utilizar sabiamente los efectos de tus monstruos así como tus tarjetas de Magia y Trampa.

Las reglas cambiaron

Muchas de las reglas en los anteriores juegos de Yu-Gi-Oh! han sido modificadas así como también varios efectos de monstruos que eran bastante útiles para el desarrollo de tus duelos. Por ejemplo si tu solías ocupar el efecto del monstruo Penguin Soldier para que tu rival se quedara sin tarjetas en el campo y así conectarle un ataque directo, pues déjanos decirte que aunque el monstruo sigue apareciendo en este título, ya no tiene efecto, convirtiéndolo así en una tarjeta para jugarse más en modo de defensa que para atacar.

¿Sacrificar tres monstruos?

En cuanto a las invocaciones especiales, se siguen realizando de la misma manera es decir; para bajar al campo a un monstruo de nivel 5 o 6 tendrás que sacrificar a un monstruo que esté en tu lado del campo y para un nivel de 7 o superior tendrás que ofrecer 2 monstruos como sacrificio. Pero donde si hay diferencias es en los monstruos de Fusión y los Monstruos de Ritual. Ya que aunque siguen apareciendo en el juego, la manera de invocarlos es muy distinta, ahora no ocuparas cartas especiales como la Polimerización o Commencement Dance, ahora para poder bajar estos monstruos al campo de batalla necesitarás hacer tres sacrificios de monstruos que se encuentren en el campo, haciendo más fácil el jugar con estos monstruos ya que antes era muy raro que tuvieras la oportunidad de invocarlos.

Elige al Monstruo adecuado

Para que los duelos sean mucho más estratégicos, ahora todas las cartas aparte de contener un valor de ataque y defensa tendrán un nuevo apartado que es el de "Weakness" en este apartado estará representado el tipo de monstruo que le hace más daño, esto sirve para compensar el hecho de que ahora no podrás utilizar tantas tarjetas de campo como en anteriores juegos.





Gráficas muy apropiadas

Gráficamente el juego es bastante bueno, la ciudad esta perfectamente recreada con todos los elementos de la serie de animación como son Castillos, Montañas, bosques etc. Los cinemas que aparecen a lo largo del juego son muy buenos, a pesar de que solo son imágenes fijas de los personajes, la calidad de éstas es tan buena como la serie de animación.





A pesar de todos los cambios y mejoras gráficas que tiene este título consideramos que no superó a su antecesor en lo que a sistema de juego se refiere; ya que el hecho de cambiar las reglas para volver el juego más dinámico, va a provocar gran confusión entre los jugadores, pero a pesar de todo es un excelente juego y vale la pena que le des una oportunidad sobre todo si eres fan de Yu-Gi-Oh!.

Jugadas de experto

Jugada 1

Como sabrás, no puedes tener mas de 6 tarjetas por turno en tu mano y si completas tu turno y tienes más de 6 tienes que mandar las que te sobren directo al Cementerio, así que con esto en mente, espera a que tengas en tu mano el Monster Reborn y una tarjeta poderosa como el Dark Magician; una vez cumplido este requisito, espera a que se te acumulen 7 tarjetas. Termina tu turno y manda tu tarjeta de monstruo al cementerio y en tu siguiente turno utiliza el Monster Reborn, para traer tu tarjeta de monstruo directo al campo sin sacrificar monstruos.

Jugada 2

Para esta jugada necesitas el Monster Reborn y el Dark Hole, y se utilizan de la siguiente manera: cuando tu rival tenga mas de un monstruo en el campo en tu fase principal, utiliza el Dark Hole para que todos sus monstruos se vayan al cementerio, ahora utiliza de nueva cuenta el Monster Reborn para obtener el monstruo más poderoso que tu oponente tenia y además baja un monstruo de tu mano al campo, con esto tienes garantizado un ataque de por lo menos 3000 puntos.

Jugada 3

Una manera muy útil de deshacerte de un monstruo poderoso de tu rival es usando la tarjeta Change Of Heart la cual te permite tener control durante un turno sobre cualquier monstruo de tu rival. Durante tu turno activa esta tarjeta y elige al monstruo más poderoso de tu rival, ya tendiendo este monstruo en tu lado del campo utilízalo como sacrificio para bajar al campo un monstruo tuyo, de esta manera no solo te deshaces del monstruo de tu rival, sino que lo utilizas para tu beneficio.

Jugada 4

Para realizar esta jugada necesitas las siguientes tarjetas: Just Desserts, Monster Reborn, Skull Invitation y Dark Hole y se utilizan de la siguiente manera. Espera a que tu oponente tenga sus 5 espacios para monstruos ocupados, ahora en tu turno, activa la tarjeta Just Desserts con esto le ocasionarás 500 puntos de daño por cada uno de sus monstruos, ahora activa la tarjeta Skull invitation la cual resta 300 puntos de vida por cada tarjeta que es enviada al cementerio. Justo después utiliza el Dark Hole para que los 5 monstruos de tu rival se vayan al cementerio y reciba un daño total de 1500 puntos. Ahora utiliza el Monster Reborn para traer a tu lado del campo al monstruo más poderoso ya sea de tu cementerio o del cementerio de tu rival, y baja un monstruo normal de tu mano al campo así garantizas un ataque de mínimo 3000 puntos más.

RANKING

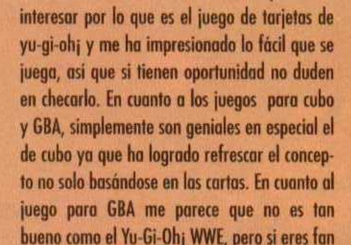



PANTEÓN 3

La verdad, Yu-Gi-Oh! es un concepto que no me llama mucho que digamos la atención. A pesar de ser tan popular y todo lo que quieras, no termina de gustarme tanto como el Pokémon TCG, pero no por esto deja de ser muy entretenido. La versión para el Nintendo GameCube es muy buena y lo mejor es que dejan descansar las cartitas, cosa que no se puede decir del de AGB. Lo recomiendo más que nada para fans de la serie; pero si no te gusta mucho, mejor juega Mario Kart Double Dash!!


MASTER 4

Desde hace unos meses me he empezado a interesar por lo que es el juego de tarjetas de yu-gi-ohj y me ha impresionado lo fácil que se juega, así que si tienen oportunidad no duden en checarlo. En cuanto a los juegos para cubo y GBA, simplemente son geniales en especial el de cubo ya que ha logrado refrescar el concepto no solo basándose en las cartas. En cuanto al juego para GBA me parece que no es tan bueno como el Yu-Gi-Ohj WWE, pero si eres fan dale una oportunidad.




CROW 3.8

Llegó el turno de Yu-Gi-Oh! para incorporarse en el Nintendo GameCube, ahora, muchos de los aspectos clave de la serie animada, podrán ser disfrutados al mismo tiempo que controlas a tus monstruos en este intenso duelo de tarjetas. Como es costumbre, podrás observar a todos los amigos de Yugi y enfrentarte a los más temibles villanos del duelo de monstruos. La estructura de juego es muy sencilla por lo que no tendrás ningún problema en adaptarte, aun si no conoces nada del concepto Yu-Gi-Oh!

ENRAK 3.5

La Yu-Gi-manía ha cobrado mucha fuerza en los últimos meses y no es para menos, entre la caricatura, los video juegos y claro, el TCG, es difícil que hoy alguien no conozca a Yu-Gi-Oh! Este título para GBA es muy entretenido, procuraron manejar el mismo concepto que los juegos anteriores, pero con muchas mejoras y clar, muchas más cartas que coleccionar. En lo personal prefiero el juego para GBA ya que andar comprando tus boosters para mejorar tu deck a la larga representa mucho dinero.

SONIC HEROES™

3 SON MEJORES QUE 1

Desde que SEGA decidió convertirse en un licenciatario, hemos visto a su famosa mascota Sonic en varios juegos tanto para el Nintendo GameCube como para el Game Boy Advance. En esta ocasión Sonicteam nuevamente ha producido un nuevo título de la saga de Sonic y hoy tenemos el gusto de presentarte la versión final de la más reciente y totalmente nueva aventura de Sonic, en Sonic Heroes.

La historia es muy sencilla, ya que como es costumbre, Sonic debe detener al Dr. Eggman quien una vez mas, anda haciendo de las suyas tratando de conquitar al mundo sólo que ahora, Eggaman tendrá que enfrentar no a uno, sino a 3 personajes a la vez.



La forma del juego de Sonic ha cambiado de manera significativa pues como te podrás dar cuenta, ahora no controlas a un solo personaje, sino a tres al mismo tiempo. En total son 12 personajes que forman grupos de 3, cada personaje tiene habilidades diferentes que le son de mucha ayuda a los miembros de su grupo. Cada equipo tiene su nombre y de igual forma que los personajes, cada uno tiene características especiales a las que te deberás acostumbrar para poder avanzar.

El propósito de esto es brindar tres tipos de formación para enfrentar las situaciones que se te presentan. Las formaciones son: "Fly Formation", "Speed Formation" y Power Formation"; tomando como ejemplo el equipo formado por Sonic, Tails y Knucles, es fácil adivinar que personaje encabeza el equipo en cada formación, es decir, para Speed o velocidad, usas a Sonic, para Fly o volar, usas a Tails y al final en Power o poder, controlas a Knucles.







Los nombres de los equipos son:

Team Sonic, Team Rose, Team Dark y Team Chaotix; para poder ver el final completo, tendrás que terminar todo el juego con todos los equipos. Aunque la trama de todos los personajes está muy entrelazada, cada equipo atraviesa por situaciones completamente distintas, las cuales, conforme avances en el juego te ayudarán a comprender mejor la trama.

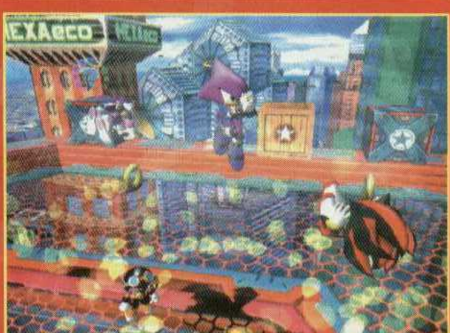


Si has tenido oportunidad de revisar juegos como Sonic Adventure 2: Battle o Sonic Adventure DX: Director's Cut recordarás que para poder ver el final "verdadero" tenías que acabar todos los niveles con todos los personajes, pues ¿Qué crees? Que aquí ocurre lo mismo, solo que esta vez será un poco más tardado de lograr.

EXPLORA EN EQUIPO



Cada nivel está hecho con diferentes retos, "puzzles" y salidas que tendrás que encontrar por ti mismo. Esto tiene dos propósitos fundamentales, el primero, ofrecer una gran variedad de alternativas y misiones para poder terminar cada nivel y segundo, para darle mayor "replay value" y sacarle todo el jugo posible a tu juego.



Es importante señalar que el hecho de que tengas que buscar varias salidas en cada nivel aunque pueda parecer monótono, no lo es; pues cada misión ofrece distintos niveles de dificultad tanto para los más experimentados como para los novatos. Te aseguramos que para obtener el 100% tendrás que pasar muchas horas intentando completar todos los niveles.

DISFRUTA EL PAISAJE

Como es costumbre de Sonicteam, en este juego podrás ver lo mejor en cuanto a gráficos se refiere, estos son muy reales, y llenos de color. Los modelos de los personajes son mucho más detallados (usaron más polígonos para diseñarlos), con animaciones mas fluidas y colores más nítidos, superando por mucho a los gráficos que hayas visto en títulos anteriores de Sonic, en pocas palabras, tienes la mejor calidad en gráficos.

Aunque las imágenes que aquí ves son muy padres, realmente no se comparan con lo que verás una vez que tengas la oportunidad de checarlo en la comodidad de tu casa, pues no es lo mismo ver una foto estática, que ver el juego corriendo a 60 cuadros por segundo. Además de poder observar gráficos súper detallados, también podrás ver videos FMV muy padres que sirven para ilustrar mejor los eventos de la historia. Por otro lado, la música también es buenísima y constantemente te mantiene prendido para no dejar de jugar.

RELÁMPAGO AZUL

Una de las cosas que no cambiaron fue la enrome sensación de velocidad que siempre han caracterizado a los juegos de Sonic; es más, gracias al poder del Nintendo GameCube y de las nuevas técnicas de desarrollo que usaron para Sonic Heroes, la sensación de velocidad es mayor, pero no sólo eso, los ángulos de la cámara no son tan incómodos como antes y la facilidad para jugar es mejor sin importar que personajes uses (bueno, casi cualquier personaje).

Como su nombre lo indica, cada formación tiene una característica en específico, ya sea velocidad, fuerza o el poder volar, podrás ir cambiando la formación en el momento que lo necesites; recuerda que para cada situación, deberás buscar una salida diferente. Experimenta con todas las formaciones para encontrar la solución a todos los retos.

Para terminar, podemos decir que Sonic Heroes muestra muchas innovaciones tanto tecnológicas, como creativas. El reto que ofrece es bastante bueno y sobre todo el factor diversión es muy bueno Este título marca la nueva evolución de los juegos de Sonic de aquí en adelante.


ENRAK 5.0

Esta nueva aventura de Sonic me cautivó desde el primer momento que la vi, esto debido al nuevo concepto para controlar equipos diferentes y sus gráficos tan impresionantes. A mi me gustan mucho los títulos de Sonic y aunque los dos juegos anteriores para el Nintendo GameCube son bastante buenos, mi emoción no fue tan grande como la que tengo ahora al jugar Sonic Heroes.


CROW 4.0

Si te gustan los cambios, disfrutarás mucho al jugar esta versión de Sonic, puesto que se han modificado varios elementos de éste juego para hacerlo más novedoso y atractivo. El concepto de los equipos de 3 me pareció muy interesante y más porque te hacen interactuar con todos los personajes del juego. Sin duda, otro éxito más para Sega


PANTEÓN 4.0

Sin lugar a dudas, Sega ha demostrado últimamente ser un licenciatario de gran importancia y qué mejor muestra que los excelentes títulos que ha lanzado para el Nintendo GameCube y para el Game Boy Advance. En esta ocasión, Sonic regresa a la acción en un juego que no dudo en recomendarte, especialmente si eres fan de este bólido azul.


MASTER 5.0

Sonic esta de vuelta y esta vez mejor que nunca ya que los creativos de Sonic Team encabezados por Yuji Naka han creado un nuevo concepto para este juego, en el cual tendrás que jugar controlando a 3 personajes lo cual aumenta el reto pero también la diversión. Definitivamente es un título que tienes que checar, ¡te lo recomiendo!.

¡A ver si muy Chabelotodo!

Diviértete llegando adonde se encuentra el mejor de tus cuates, porque de este laberinto...

Entrada

¡la diversión es la única salida!



Domingo 7 de la mañana





GAME BOY ADVANCE | Compañía: CAPCOM | Clasificación: TEEN | Desarrollador: CAPCOM | Memoria: 64 MEGAS | Categoría: ESTRATEGIA | Jugadores: 1 JUGADOR





La era de los juegos de estrategia para el Game Boy Advance está en pleno esplendor, con varios títulos de este género que han despertado el interés de los videojugadores hacia un estilo diferente a lo tradicional que se generaliza en la acción, aventura, carreras o deportes en general, logrando que ahora las fronteras de juego se amplíen para enfrentarte en un campo de batalla virtual, donde tus decisiones y acciones serán cruciales en el desarrollo y final de la batalla.

¡La saga de Onimusha llega al Game Boy Advance!

En títulos como:

Advance Wars 1 y 2, Fire Emblem, Napoleón y, por supuesto el excelente título de Square-Enix, Final Fantasy Tactics Advance, han logrado llamar la atención de todo tipo de jugadores, ya que se manejan historias más envolventes, situaciones más realistas y comprometedoras mientras demuestras tus habilidades en la estrategia. Y ahora, para seguir con la racha de buenos títulos de este estilo, Capcom decide lanzar a la venta Onimusha Tactics para Game Boy Advance, un juego que gra cias a la simplificación de comandos y estilo de batalla, podrá ser igualmente jugado por un jugador novato, así como por el videojugador más experimentado. Título del cual te hemos preparado un A Fondo donde te comentaremos todos los detalles de este gran juego.







Cuando tuvimos Onimusha Tactics por primera vez en nuestras manos, nos pareció un juego muy interesante que maneja las costumbres orientales y se basa en una lucha del bien contra el mal o mejor dicho, contra la tiranía de una horda de villanos llamados Genma. Sin embargo, lo bueno comenzó poco después cuando entramos de lleno a la acción, puesto que las batallas son sumamente ágiles, haciendo del juego algo más dinámico y no cansado como en ocasiones ocurre.

Si no conoces mucho sobre la historia, te comentamos que todo ocurre en un mundo épico, donde tomarás el papel de un gran guerrero de nombre Onimaru, quien está en una cruzada por derrotar a la atemorizante armada de los Genma y por supuesto, al General Nobunaga, Lider de dicha organización. Los Genma recientemente han lanzado continuos ataques que solo han dejado muerte y destrucción a su paso, por lo que Onimaru tendrá que darle solución a este asunto.

La historia narra que Onimaru y su hermana son descendientes del clan Oni, uno de los mejores clanes que jamás haya existido y los únicos que pueden controlar a los Genma, por desgracia, estos enemigos atacaron al Clan Oni y eliminaron a todos y cada uno de sus integrantes. Por suerte, la madre de Onimaru dejó a sus hijos con un maestro para que se salvaran, dándole también un anillo que sólo portaban los miembros del Clan y que les da el poder para luchar contra los Genma.

La armada Genma está destruyendo todo a su paso y sólo tú podrás dirigir al equipo capaz de vencerlos...

Modificaciones de primera instancia:



En otros juegos, el orden de ataque de tus elementos era determinado por el CPU, en Onimusha Tactics, tú eliges que elemento de tu escuadrón deberá atacar y hacia donde se dirigirá, con lo que armarás estrategias completas y darle más movimiento a tu armada. Cada vez que inicies una batalla, podrás seleccionar hasta 8 personajes (Onimaru siempre tendrá que entrar al encuentro), recuerda que necesitas tomar en cuenta todas las características de los personajes a elegir, ya sea que escojas a los de mayor nivel o de alguna clase en especial, como guerreros, arqueros, etc. Definitivamente este es un título que no podíamos dejar de probar y, aunque es un poco fácil de dominar, te mantendrá entretenido por horas y hora, más aún si eres fan de los juegos de estrategia.











Pero como es de imaginarse, Onimaru tendrá que entrenar mientras combate contra los miembros del Genma. Cada que derrotas a un enemigo juntarás puntos de experiencia y después de un momento, podrás incluso ganar niveles, con los que se te aumentarán las especificaciones de tus habilidades como fuerza, resistencia y demás. Conforme vas avanzando las misiones encontrarás a nuevos elementos que se quieran unir a tu equipo, para así, juntar a los mejores guerreros dispuestos a arriesgar la vida.

Ya conoces un poco de la historia, prosigamos con otros puntos, como el "estilo de juego", este sigue conservando la línea de los anteriores juegos de estrategia que han salido, como el hecho de que las batallas se desarrollan por turnos, en una perspectiva isométrica que te permite tener el mejor ángulo de visión para planear tus ataques. Si nunca has jugado un título de estrategia, no te preocupes ya que la primer batalla será como de entrenamiento en la que podrás observar las formas comunes de ataque y en sí, todos los movimientos que necesitas para usar en cada encuentro.

En títulos como Ogre Battle o Final Fantasy Tactics Advance, podías atacar de diferentes ángulos, por la espalda, lateral o frontal, esto variaba la intensidad del daño y la probabilidad de generar golpes críticos, en Onimusha Tactics, esto cambió, porque ahora no importa si te colocas detrás, al frente o al lado de tu enemigo, ya que en cuanto vayas a atacarlo, se volteará hacia ti.

RANKING



ENRAK 4.0

Debo admitir que Onimusha Tactics es bastante interesante. A pesar de no ser el juego de acción a los que estaba acostumbrado, la estrategia y el nivel de dificultad que ofrece igualmente me cautivaron. Las animaciones son bastante buenas y Capcom se esmeró mucho en crear arte de muy buena calidad para darle un mejor aspecto a las escenas entre cada una de las batallas. Si te gustan los juegos de tácticas, no te puedes perder Onimusha.



CROW 4.0

Si te gusta la estrategia, este juego va a ser de tu total agrado. Onimusha Tactics nos presenta la historia de Onimaru, un joven que debe luchar contra las fuerzas malignas del clan Genma. En su gran tarea, lo acompañarán diversos personajes que podrás controlar por turnos en cada batalla a la que te enfrentes. Sin duda, O.T., es un muy buen juego para el AGB.



PANTEÓN 4.0

A pesar de que no soy muy fan de los juegos de estrategia y de que no he seguido muy de cerca la saga de Onimusha, tengo que admitir que este es un gran juego que bien vale la pena checar. Si eres un fan de este género, no debes dejarlo pasar, es una verdadera joya que no debe faltar en tu colección. Lo más padre de todo, es que mantiene el sentimiento de jugar Onimusha, pero con el toque de estrategia, por lo que lo puedes disfrutar al máximo sin añorar o extrañar nada.



MASTER 4.0

Onimusha Tactics es un gran título de estrategia, que incorpora elementos del Japón Feudal dándole así un toque de misticismo al juego, además de que tanto el Gameplay como la historia son muy buenos. El único problema que tiene este juego se llama Final Fantasy Tactics, pero a pesar de eso no dudes en darle una oportunidad.

1.0 — 5.0



Fin de semana, cuatro jugadores reunidos, un Nintendo GameCube, cuatro controles, pizza caliente, refresco y botanas... atmósfera ideal para jugar lo mejor en juegos de tablero: ¡Mario Party 5! Así es, Mario, Peach, Wario y muchos personajes más vuelven a la acción en este divertidísimo juego de tablero que trae más cosas, más juegos y más horas de sano entretenimiento que los anteriores. Si disfrutaste los cuatro Mario Party pasados, simplemente no puedes dejar de checar esta nueva versión que está increíble.

Es común que cuando varias personas juegan con el mismo título, se susciten complicaciones porque todos quieren jugarlo sin que los demás lo avancen; para esto, Mario Party 5 cuenta con tres archivos en los que podrás hasta ponerles nombre y así, cada quien podrá tener su archivo y avanzarlo cuanto quiera sin necesidad de usar el de alguien más.

¡Mario Party 5 es una gran opción para un buen fin de semana de reta con los cuates!











Concepto sencillo, juego divertido

Mario Party se trata básicamente de que los personajes entren en un tablero lleno de espacios, eventos y elementos. El objetivo es conseguir más estrellas que los demás oponentes; para ello, debes conseguir monedas para comprarlas. Estas se consiguen en los mini-juegos y otros eventos.

Las reglas son simples; al principio, cada jugador tira el dado para decidir quién empieza y el orden de los demás. Una vez que esto quede establecido, por turnos irán tirando del dado para ver cuántos espacios avanzarán. Dependiendo del color o tipo del espacio en el que llegues, ocurrirán diferentes eventos; puedes ganar o perder monedas si es un espacio azul o rojo, puedes activar algún evento que afecte a todos los jugadores o bien, cambiar ciertas cosas del tablero.





Una vez que todos los participantes hayan tirado de los dados y que tengan el color de espacio determinado, se iniciará un mini-juego basado en los colores; es decir, si tres personas cayeron en espacios azules y una en uno rojo, se iniciará un mini-juego de tres contra uno. Si por ejemplo, dos cayeron en azules y otros dos en rojas, será un mini juego de dos contra dos haciendo equipos. Por último, si todos tienen el mismo color, iniciarán un mini-juego en donde cada quién verá por sí mismo.

A pesar de que el juego exhorta a los participantes a que cada quién procure ser la estrella, es muy común que se pongan de acuerdo dos o tres personas en echarle montón al que va ganando o bien, por puro cotorreo, que lo hagan perder un par de mini-juegos, sin pasarse, claro.

Espacios

Cuando una persona cae en un determinado espacio, su ventanita de status adquirirá el color de dicho espacio en el que cayó; esto determinará el tipo de evento que se llevará a cabo a continuación. Aquí están los diferentes tipos de espacios que encontrarás en Mario Party 5; si ya jugaste los MP anteriores, reconocerán algunos de los espacios, pero no te confíes, pues hay muchas sorpresas aguardándote.

Plus Space
Estos son los espacios azules, cuando caes en ellos, obtienes tres monedas. Si tienes activados los bonus, algunos de éstos espacios pueden contener bloques ocultos.

Minus Space
En estos espacios, perderás tres monedas.

? Space
Si caes en estos espacios, activarás un evento especial del tablero. Si una persona cae en este tipo de espacio, al final su color será elegido al azar.

Bowser Space
Afortunadamente, solo hay uno de estos espacios en el tablero, pero si una cápsula de Bowser es usada, aparecerán en todas partes. Cuando alguien caiga aquí, Bowser aparecerá y hará todo tipo de maldades.

DK Space
Al igual que Bowser, solo hay un espacio de Donkey en el tablero. Cuando caes aquí, Donkey Kong aparecerá para que inicies uno de tres eventos.
DK Roulette: Tira un número mayor que Donkey en el dado para obtener una estrella.
DK Mini-Game: Los cuatro jugadores deberán ganar bananas en los mini-juegos de Donkey, después las podrán canjear por monedas.
DK Bonus: Tira el dado y obtendrás el número de monedas que indique.






Seis estrellas, seis modos de juego

Mario Party 5 cuenta con varios modos de juego para que te mantengas muy ocupado, ya sea tu solo o con tus cuates. Los diferentes tipos de juego te permiten configurar cosas, jugar el modo de historia, puros mini-juegos, etc.



Party Mode

Aquí pueden participar hasta cuatro jugadores para competir entre sí, ya sea cada quien por su lado o bien, hacer equipos para ver quién es el mejor. Este modo es el más popular para jugar.

Las reglas aquí son simples: el jugador que termine con más estrellas que los demás es el ganador. Para obtener estrellas, debes ganar monedas durante el juego y en los diferentes mini-juegos; una vez que tengas suficientes monedas, podrás comprar una estrella, claro está que primero debes llegar a la casilla en la que se encuentra.



Story Mode

En este otro modo, un jugador deberá enfrentarse al terrible Bowser y sus tres Koopa Kids, quienes harán hasta lo imposible por evitar que pases los tableros que conforman el modo de historia.

A pesar de que parece que estás jugando los tableros como en los demás modos, hay ciertas diferencias que marcan este modo de juego. Algunos espacios de eventos están en posiciones diferentes y hay algunos cambios en las encrucijadas, así que debes ponerte las pilas en este modo y detener a Bowser y sus Koopa Kids antes de que arruinen los sueños de todos.



Mini-Game Mode

Si quieres jugar específicamente uno de los mini-juegos, aquí puedes hacerlo; claro está que debes haberlos activado primero. Este modo es muy útil para limar asperezas entre jugadores o bien, ganar nuevas =)

Este modo a su vez, está dividido en seis tipos de juego para que tengas más opciones para divertirte. Estos son: Mini-Game Battle, Mini-Game Circuit, Mini-Game Decathlon, Mini-Game Wars y Mini-Game Tournament.



Super Duel Mode

Dos participantes pueden configurar máquinas de pelea para enfrentarse y ver quién es el mejor. Este modo es ideal para cuando dos cuates se retan el uno al otro. Una vez que tengan una máquina, pueden pelear contra otra máquina e inclusive entrar a torneos.



Bonus Mode

Aquí puedes jugar tres diferentes divertidos mini-juegos que te mantendrán bastante entretenido. Beach Volleyball, Ice Hockey y Card Party son los juegos que puedes checar desde el inicio del juego, no es necesario que los actives ni nada, simplemente entra a este modo y empieza a jugar.



Options Mode

Lo más básico, aquí es donde puedes configurar el sonido, la vibración del control, etc.

Cápsulas

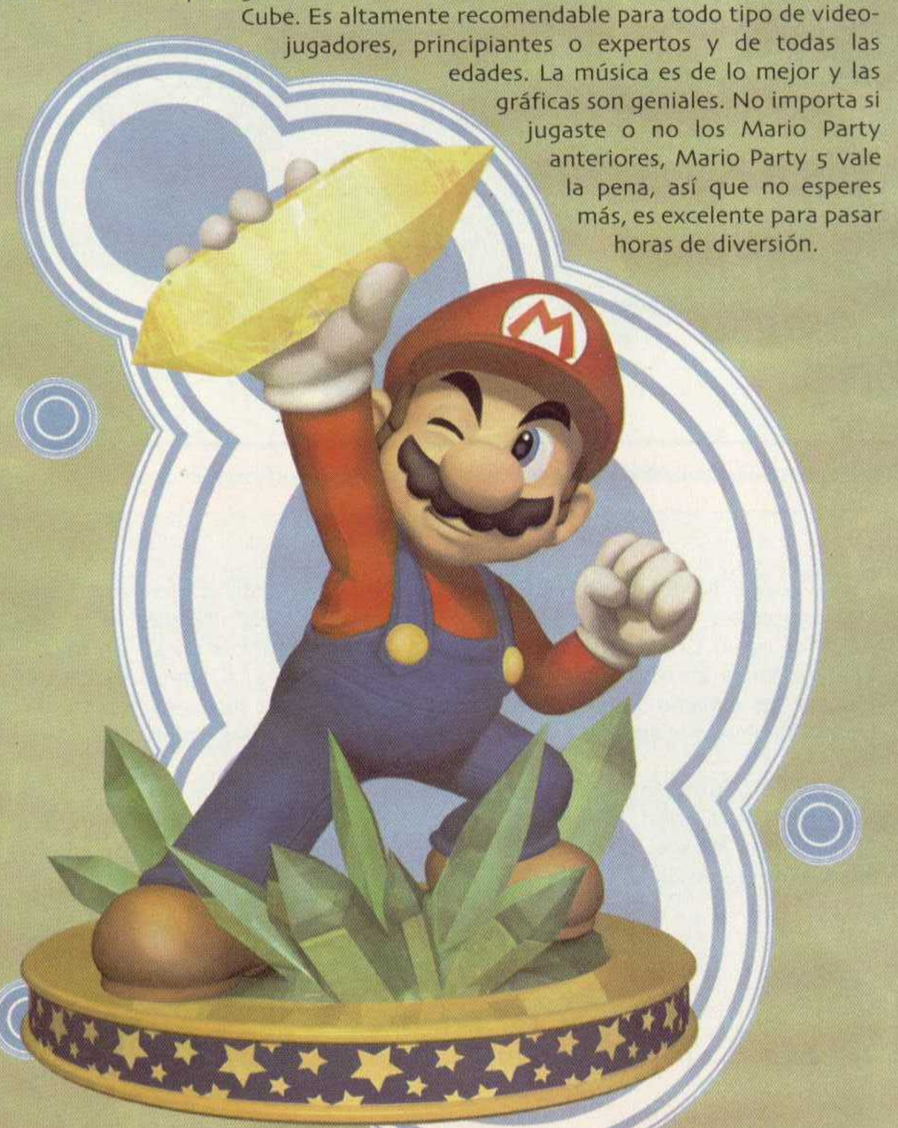
En Mario Party 5 ya no hay ítems para ayudarte en tu difícil jornada por los tableros; ahora se usan las cápsulas, que además de ítems, contienen muchas sorpresas y eventos que afectarán drásticamente las condiciones del juego.

Para obtener una cápsula, debes pasar por donde está la máquina que las tiene; solo pasa y toma una. En ocasiones, las máquinas no tendrán cápsulas disponibles, así que deberás seguir tu camino. Las cápsulas pueden usarse en el momento que quieras del juego, mientras sea tu turno y mientras pagues el número de monedas que necesite cada cápsula. No todas requieren monedas, así que ten esto en cuenta para que las uses sabiamente.





Mario Party 5 es una gran adquisición para aquellos que gustan de reunirse entre cuates o en familia para gozar de un buen rato de diversión con su Nintendo Game Cube. Es altamente recomendable para todo tipo de videojugadores, principiantes o expertos y de todas las edades. La música es de lo mejor y las gráficas son geniales. No importa si jugaste o no los Mario Party anteriores, Mario Party 5 vale la pena, así que no esperes más, es excelente para pasar horas de diversión.



RANKING



CROW 4.5

Jugué desde el primer Mario Party de Nintendo 64, hasta Mario Party 4 de GameCube y obviamente no me podía perder este nuevo Mario Party que no solo está increíble en el aspecto gráfico, sino que se han hecho varios cambios que te hacen el juego más ágil; por ejemplo en el modo individual, tus otros 3 rivales tiran el dado al mismo tiempo y avanzan al mismo tiempo para evitar que estes esperando por mucho tiempo. Sin duda, este es un título que no puedes dejar pasar y mucho menos si te gustan los títulos multiplayer.

PANTEON 5.0

Desde que jugué el primero de esta serie de juegos de tablero, quedé fascinado con lo padre del concepto y además lo divertido que resulta jugar con tus cuates o tu familia con los personajes favoritos de Mario. Claro está, que no hay que olvidarse de lo gracioso que resulta echarle montón a alguien y pasar un buen rato jugando. Cuando chequé el cuarto, me disgustó un poco el tiempo de carga, pero ahora es prácticamente nulo, así que no dejo de recomendarlo. ¡Y lo mejor es que por fin está Toad!



ENRAK 4.5

La verdad me considero un fan de Mario Party desde el N64 hasta la fecha. Aunque últimamente no he podido jugar tanto como quisiera, estoy seguro de que voy a hacer algo para darme tempo de jugar esta maravilla del GCN. Estoy fascinado con todas las mejoras que este título presenta, tanto los 70 mini juegos nuevos como los personajes que puedes escoger esta vez. Las gráficas mejoraron mucho y las opciones para hacerlo más divertido y más ágil son de lo mejor. No sé ustedes pero yo pronto voy a organizar reta para disfrutar Mario Party 5 como debe de ser ¡en bola!



MASTER 5.0

Este es uno de esos titulos que no pueden faltar en la colección de ningún jugador, es indispensable para las retas de fin de semana entre los cuates. Ahora imagínate que este nuevo Mario Party cuenta con más minijuegos que las versiones anteriores, y las tiendas han sido sustituidas por unas máquinas que te dan items al azar con lo cual la estrategia será un factor a considerar para salir victorioso de los tableros.

1.0 — 5.0

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Como decíamos en el anterior artículo de TMNT para el GCN, las tortugas resurgen en tu Game Boy Advance con mucha más acción, aventuras y emociones; ahora, es el turno de revisar la versión portátil de este excelente título

Compañía: **KONAMI** Clasificación: **EVERYONE** Desarrollador: **KONAMI** Categoría: **ACCIÓN** Jugadores: **1**



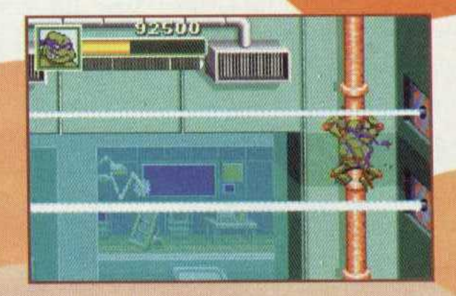
TMNT para el Nintendo GameCube es muy buen juego , con gráficos en 3D muy impresionantes que nos dejó sorprendidos, pero, "TMNT" para el Game Boy Advance es un título mas bien a la "antigüita" con gráficos en 2D en niveles lineales donde en resumidas cuentas, tienes que eliminar a cuanto pandillero, robot y ser extraño se ponga en tu camino; claro, este juego es mucho más completo de lo que aparenta y es lo que enseguida te vamos a platicar.

Si recuerdas, la mayoría de los títulos de las "TMNT" eran fieles a la serie de televisión y eran tipo "side scroll". Otro punto importante fue que al regresar a sus orígenes, Mirage volvió a asociarse con Konami y una vez más produjeron los nuevos juegos de las "TMNT", como lo habían hecho anteriormente.

De regreso a sus orígenes

Aunque decimos que en muchos sentidos este título ha regresado a sus orígenes, también verás que algunas cosas han cambiado pues se encontrarán con que April ya no es la intrépida reportera de TV que siempre salía vestida amarillo y que personajes como Baxter ya no son lo que eran. Inclusive hay algunos otros que ni siquiera existían, pero eso no implica que el juego no sea igual de divertido que todos los demás.

Porque al igual que algunos de sus predecesores, "TMNT" sigue la trama de la serie de TV original de finales de los 80-principios de los 90.



Explora cada nivel hasta llegar a los lugares más lejanos, quién sabe, a lo mejor puede ser que encuentres alguna sopresa agradable en el camino.



Las peleas cpntra los enemgos son muy buenas, sólo no dejes que sus secuaces te rodeen o de lo contrario estarás en problemas.

¡Cowabunga!

En esta nueva aventura Leonardo, Michaelangelo, Raphael y Donatello te llevan por varios niveles, 16 de ellos repartidos en 5 capítulos para ser más precisos. Éstos van desde las alcantarillas pasando por las calles de la ciudad hasta laboratorios secretos; cada una de las tortugas tiene su propia "perspectiva" de los hechos, por lo que tendrás que jugar con cada una, para poder atar cabos y lograr comprender toda la trama.

Además de las 4 tortugas, podrás encontrar a los personajes como Casey Jones, April O'neal y Splinter, quienes te ayudarán de distintas formas durante todo el juego. También están los antagonistas como Shredder y Baxter Stockman, aunque seguramente vas a extrañar a otros que no están, como Rocksteady, Beabop y Krang entre otros.



Al avanzar por los niveles, te encontrarás con una enorme cantidad de enemigos por derrotar, desde los clásicos miembros del Foot Clan hasta vagos y "Mousers". Pero no sólo encontrarás muchos enemigos para vencer, hay algunas escenas que no involucran golpes por todas direcciones, sino persecuciones y hasta niveles tipo "shooter".

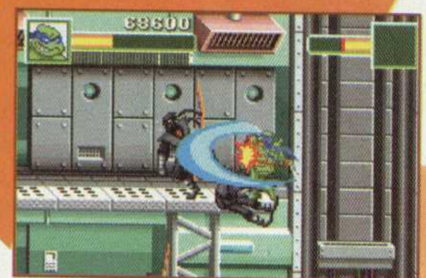
Como ya es costumbre, cada una de las tortugas tiene movimientos y habilidades diferentes, esto se debe en mayor parte por el tipo de armas que manejan. Leo y Don tienen armas de largo alcance por lo que puedes mantener a los enemigos a distancia y evitar ser dañados, pero esto los hace ser más lentos. Además en el caso de Donatello, no cuenta con doble salto. Ralph y Mike tienen armas cortas, por lo que tendrás que acercarte a los enemigos para poder atacar; con esto corres el riesgo de ser golpeado fácilmente, pero ellos tienen un poco más de agilidad lo cual les permite atacar más rápido y alejarse a tiempo.





Tortugas al ataque

Además de lo anterior, cada tortuga tiene un movimiento "especial"; para poder usarlo sólo tienes que dejar presionado el botón B (ataque) para cargar una barra indicadora justo debajo de tu nivel de energía. Dependiendo del tiempo que dejes presionado el botón, será la intensidad del ataque, pero debes tener cuidado ya que si lo dejas presionado demasiado tiempo tu tortuga se cansará y estará completamente desprotegida.



Pizza Power

En si el juego no es tan complicado, pero si dejas que te acorralen te verás en serios problemas. No hay un contador de vidas y tienes "continues" ilimitados, por lo que no debes preocuparte si te derrotan, aunque el único problema es que si eso ocurre, comenzarás con el último nivel de energía que hayas tenido al pasar de una pantalla a la otra, en otras palabras, si pierdes y decides continuar seguramente lo harás con muy poca energía. Esto te obliga a esquivar todos los ataques pues si tienes muy poca energía puedes volver a perder si recibes un solo golpe.

Un tip clásico

Al inicio te encontrarás con varios tipos de dificultad, dependiendo de tu habilidad con el control, deberás escoger la dificultad. Hay un nivel de dificultad escondido, este es "Very Hard" y para obtenerlo, simplemente tienes que introducir el ya famoso "código Konami" que todos conocen... bueno, tal vez no todos lo conocen así que pon atención:

En la pantalla del menú principal presiona: Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A y luego Start. Al iniciar un juego nuevo podrás escoger Very Hard. A ver que tal te va con los enemigos esta vez.



RANKING



4 Héroes se dan cita en el Game Boy para ofrecernos un juego entretenido, variado y con la historia más original en los últimos tiempos. Uno de los puntos que debemos resaltar es la movilidad que los programadores han implementado, puesto que te da plena libertad de acción y no te complica con configuraciones difíciles.



PANTEÓN

Como te podrás imaginar, no dejo de pensar en los juegos de antaño basados en las aventuras de las poderosas tortugas; siendo el mejor de todos el TMNT IV de SNES. Pero aún así, siempre recibo con gran agrado los nuevos títulos y es que tanto el de GCN como el de AGB son de lo mejor. No te los pierdas y di ¡Cowabunga!

5.0

ENRAK

Lo dije anteriormente y lo reitero, me encantan los juegos de las TMNT, y ésta versión para el GBA es muy divertida pero sobre todo, me hizo recordar los juegos de hace una década con los que me la pasaba horas y horas jugando. El único problema de éste título es que no es tan extenso como yo pensaba, pero en general es bastante bueno.

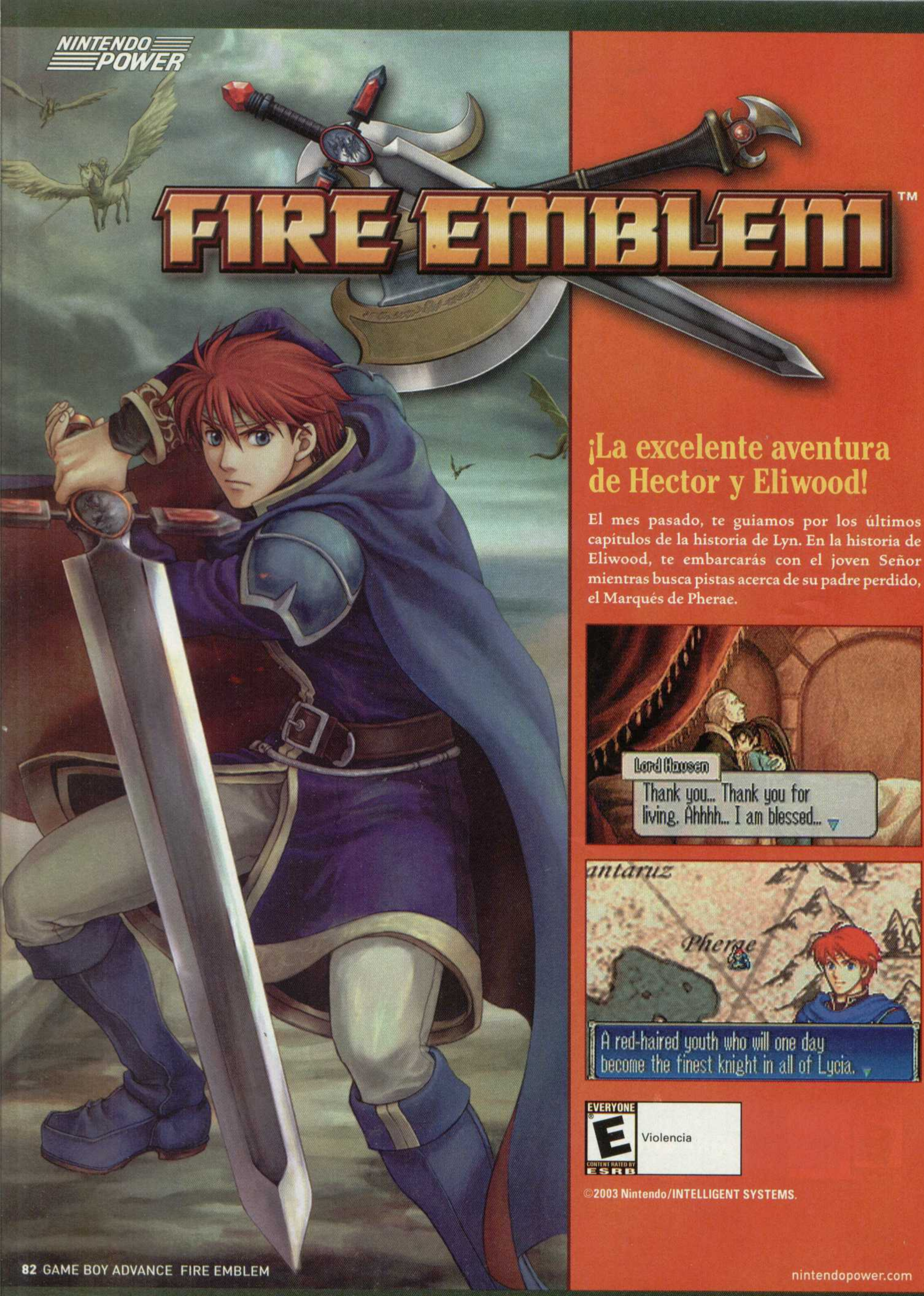
4.0

MASTER

Este título te hara recordar los viejos juegos de TMNT ya que contiene muchos elementos que hicieron grandes a aquellos juegos y han incorporado nuevos con lo cual el juego gana muchísimo en dinamismo y calidad. Aunque no supera a TMNT IV de SNES de verdad te lo recomiendo muchísimo.

5.0

1.0 — 5.0



¡La excelente aventura de Hector y Eliwood!

El mes pasado, te guiamos por los últimos capítulos de la historia de Lyn. En la historia de Eliwood, te embarcarás con el joven Señor mientras busca pistas acerca de su padre perdido, el Marqués de Pherae.

Capítulo 11: TAKING LEAVE

La historia de Eliwood empieza con la búsqueda de su padre perdido, Lord Elbert, el Marqués de Pherae. En su búsqueda, Eliwood se unirá con un grupo de guardias guiados por Marcus el Paladín.. Cuando el grupo se encuentra con unos bandidos, es tu turno de limpiar la basura.



MARCUS
Marcus el Paladín es un caballero montado de rápidos movimientos, un ejército de un hombre. Usalo como la cabeza de tu ejército.



LOWEN
Lowen es un caballero, como Sain y Kent. Es una fuerza montada muy efectiva y una gran mano derecha para Marcus.



REBECCA
Siendo la única arquera en tu ejército hasta el capítulo 13, Rebecca es útil con su apoyo de fuego de largo alcance.



1 Dragonshield

Visita el pueblo en la parte noroeste del mapa para que recivas el Dragonshield. Puedes venderlo en un montón de oro, pero es mejor usarlo como ítem para elevar la defensa de cualquier personaje por 2.

2 Fortaleza

Además de los Vulneraries, la única manera de curar tu ejército en el capítulo 11 es ocupar una fortaleza. Mantente cerca de la fortaleza y deja que el enemigo se acerque-así tendrás cerca la fortaleza para curarte.

3 VENDEDOR

VULNERARY (3)	300



4 Bartre y Dorcas Aparecen

En el segundo turno, Bartre y Dorcas emergerán del pueblo para ayudar en batalla. Sus poderosos músculos y filosas hachas acabarán rápidamente con los bandidos enemigos.



BARTRE
Bartre es un luchador de considerable habilidad y tenacidad-úsalo para atacar enemigos que no tengan lanzas.



DORCAS
Dorcas - el musculoso peleador-regresa de la historia de Lyn para deshacerse de la oposición maligna con su poder.

4 Pelea con Groznyi



Groznyi permanecerá atrincherado en su posición, de manera que tienes un par de opciones para vencerlo. Puedes elegir debilitarlo con Rebecca y terminarlo con Eliwood (para obtener experiencia) o enviar a Marcus para acabar con el rápidamente.

Capítulo 12: BIRDS OF A FEATHER

En camino de Pherae a Laus, pasarás por Santaruz. Eliwood piensa que su padre ha pasado por el área y ha venido a pedir ayuda al Señor local. Al entrar a la región, el enemigo te emboscará. No temas- refuerzos vendrán del norte para auxiliarte.



1 Lee el Libro Secreto

Envía a Lowen al norte a la villa para que hable con la gente y obtenga el Secret Book. Es un valioso ítem para vender, pero es mucho mejor usarlo en un personaje para que suba su habilidad por 2.

2 Hector y Oswin Arriban

En el cuarto turno, Hector y Oswin entrarán a la batalla. El enemigo te sobrepasará por número, así que necesitarás su ayuda. Envíalos a la Armería y equípalos con armas de acero para que no tengan que usar su armamento especial. Haz lo mismo con Eliwood, quien usa una Rapier.



HECTOR
El hacha de Lord Hector puede cortar a los enemigos en pedacitos. No lo dejes caer en batalla ¡o tendrás que iniciar de nuevo!



OSWIN
La armadura de Oswin lo protege de casi todos los ataques. Envíalo a la batalla para que los enemigos concentren sus ataques en él.

3 VENDEDOR

VULNERARY (3)	300

4 ARMERIA

IRON SWORD	460
IRON LANCE	360
IRON AXE	270
IRON BOW	540

5 Ataca a Zagan



Zagan gusta de moverse con sus tropas a todos lados. Elimina a sus tropas y atácalo con una horda de tus más poderosos soldados que traigan espadas. A menos de que te quieras arriesgar, mantén a una distancia segura a tus personajes más débiles.

Capítulo 13: IN SEARCH OF TRUTH

En el capítulo 13, te encontrarás con dos rostros familiares. Los niveles que ganaron en la historia de Lyn se mantendrán, pero no sus ítems. No te detengas a recordar los buenos tiempos- ¡tienes una batalla que pelear!



■ REFUERZOS ENEMIGOS
Los cuadros negros indican donde los refuerzos enemigos aparecerán.

1 ARMERIA

IRON SWORD	460
JAVELIN	400
HAND AXE	300
IRON BOW	540

2 VENDEDOR

VULNERARY (3)	300
HEAL STAFF	600



SERRA
Tu reunión con Serra la clérigo te dará la oportunidad de curar a tus tropas que hayan sufrido daño.



MATTHEW
Matthew, el ladrón de pies ligeros regresa a darte una mano. Sus habilidades son útiles, pero no es un fuerte luchador-protégelo.

3 Habla con Guy

Guy es un espadachín muy ábil, así que mantén a tus tropas a distancia. Afortunadamente, Guy es un amigo de Matthew; acerca a Matthew siete pasos de Guy para que pueda convencerlo de que se una a tu equipo.



GUY
Guy es un espadachín cuya habilidad no tiene igual. Su impresionante técnica le da buenas probabilidades de que golpee un ataque crítico.

4 Un Encuentro Útil

Tala los árboles para que alcances el pueblo al noroeste. Un mercader apurado tirará una antorcha, que activa una misión de Bonus. Guarda la antorcha, la necesitarás.

5 La Mina

Visita la villa para que hables con la gente local- te darán una Mina para que la uses contra el enemigo. Puedes situar la mina en un cuadro como trampa. Usala después en un punto crítico que detenga a los enemigos.

6 Acaba con Boies



Boies usa la protección de su castillo y no saldrá por nada. Las armas de largo alcance no tendrán mucho efecto, así que deberás acercarte para atacar. El trae una lanza de metal. Atácalo con personajes con hachas como Dorcas o Bartre.

Capítulo 13x: THE PEDDLER MERLINUS

Merlinus, un mercader que conociste muy poco en el capítulo anterior ha sido emboscado por bandidos- es tu deber y el de tu ejército cubrirlo para que salga ileso. Prepárate, pues los enemigos atacarán desde cualquier punto.



■ REFUERZOS ENEMIGOS

1 Rescata a Merlinus

La mejor manera de proteger a Merlinus es levantarlo con el comando de rescate y liberarlo del peligro. Para el, unirse a tu causa es sobrevivir.



MERLINUS
El mercader, Merlinus no puede pelear, pero te ayudará con tu inventario organizando tus ítems. Debe ser protegido a toda costa.

2 Matthew y la Antorcha



Matthew tiene la mejor vista de todo el grupo. Déjalo usar la antorcha para mejorar todavía más su aguda vista- de esta manera, verá a los enemigos que se acerquen antes de que puedan alcanzarte.

3 Todos los Caminos a la Isla

Los soldados enemigos aparecerán y se acercarán desde cualquier dirección. Acomoda tus fuerzas para defender todas las direcciones. Los ataques más fuertes vendrán del norte y sureste, tenlo presente.

4 Ve por el Oro

Llega a la villa antes de que el enemigo tenga oportunidad de robar. Corta el árbol para cruzar el río y llegar al pueblo. La gente amablemente te dará 5,000 de oro para ayudarte a vencer al enemigo.

5 Enfrenta a Puzon



No necesitas derrotar a Puzon para completar el capítulo- solo debes sobrevivir por siete turnos. Por otra parte, si decides arriesgarte, obtendrás una considerable cantidad de experiencia. El es un fuerte y veloz mercenario, así que atácalo con tus mejores tropas. Cuando lo dañes, regresará a la fortaleza a curarse- ¡no lo dejes escapar!

Capítulo 14: FALSE FRIENDS

El 14 es el primer capítulo es el primero en el que podrás intercambiar con Merlinus y que te lean tu fortuna en la pantalla de preparaciones. Escucha al consejo para desarrollar el mejor plan de pelea. Trae contigo a Merlinus- todos los ítems que no puedas cargar irán a su tienda.



POSICIONES DE INICIO

REFUERZOS ENEMIGOS

1 ARMERIA

IRON SWORD	460
IRON LANCE	360
IRON AXE	270
IRON BOW	540

2 VENDEDOR

VULNERARY (3)	300
HEAL STAFF	600
FIRE MAGIC	560

3 Habla con Erk

Cuando encuentres a Erk, estará peleando con Laus por su cuenta- alcánzalo antes de que avance al oeste, donde hay más problemas de los que puede enfrentar. Rápidamente rescata a Erk o haz que Serra lo convenza de que se una a tu ejército.



ERK

Erk es un talentoso mago tipo Anima y una buena adición a tu ejército. Usalo para ataques tanto de cerca como de lejos.

4 Salva a Priscilla

Combate por el camino al pueblo y libera a Priscilla antes de que los piratas lleguen- ella se unirá al equipo.



PRISCILLA

Siendo una trovadora, Priscilla goza de lo mejor de dos mundos: la movilidad de un caballero y las habilidades curativas de un clérigo.

5 Muchos Piratas

Los piratas toman ventaja del alboroto de la batalla para atacar el pueblo y buscar a Merlinus. Ellos cruzarán el mar desde sus islas al sur- acomoda a tus tropas para proteger a Merlinus y defender el pueblo de los asaltantes.

6 El Traidor Erik



Erik, el traidor, atacará a tus tropas tan pronto como te acerques a su posición. El porta una poderosa Silver Lance- como precaución, atácalo con muchas tropas desde varias direcciones. Para combatir su lanza, usa personajes con hachas.

Capítulo 15: NOBLE LADY OF CAELIN

La reunión que has estado esperando ya está en puertas- pero un gran número de tropas enemigas se interpone entre tú y el ejército de Lyn. Alista la tienda de Merlinus- necesitarás guardar las fuertes armas de las dos armerías de la región.



POSICIONES INICIALES

REFUERZOS ENEMIGOS

1 ARMERIA 1

SLIM SWORD	480
IRON SWORD	460
STEEL SWORD	600
IRON AXE	270
STEEL AXE	360
HAND AXE	300

2 ARMERIA 2

SLIM LANCE	450
IRON LANCE	360
STEEL LANCE	480
JAVELIN	400
IRON BOW	540
STEEL BOW	720

3 VENDEDOR

VULNERARY (3)	300
DOOR KEY	50
HEAL STAFF	600
FIRE MAGIC	560

4 Un Regalo de la Gente

Encontrarás dos villas en esta área; visita ambas para obtener valiosos regalos de la gente. La villa al oeste tendrá una Red Gem-véndela por una gran suma de oro. Visita el pueblo al sur para obtener una Heavy Spear. Es un arma muy fuerte contra caballeros y es perfecta para la batalla contra Bouker.

5 Viejos Amigos

Mira al sureste para encontrar al ejército de Lyn atacando las fuerzas enemigas. Tienes control de su ejército, así que úsalo para tu ventaja.



LYN

Las habilidades de Lyn han probado ser útiles una y otra vez. Especialmente si trae su Mani Katti.



FLORINA

Florina tiene unas sorprendentes capacidades de movimiento, pero es más débil que otros personajes.



KENT

Kent siempre es un caballero, pero también puede ser muy duro- sus ataques hacen temblar a la mayoría de los vilanos.

6 Defiende a Merlinus

Durante la batalla, aparecerán caballeros enemigos del norte para reforzar a sus camaradas. Asegúrate de dejar detrás a dos fuertes soldados para que protejan a Merlinus y su tienda.

7 Derrota a Bouker



La jabalina de Bouker le da un peligroso y largo alcance, así que mantén a tus tropas a distancia hasta que estés listo para atacar. Bouker es vulnerable a una Heavy Spear, así que equípasela a Marcus para terminar con el rápidamente. También puedes debilitarlo y que alguien le gane.



SAIN

Sain puede ser bueno con las chicas, pero él y Kent son excelentes jinetes. Ambos son buenos para atacar.



WIL

Dependiendo de qué tanto lo hayas subido de nivel en la historia de Lyn, Will puede ser un gran arquero.

Capítulo 16: WHEREABOUTS UNKNOWN

Si elegiste no hacer el capítulo 13x, Merlinus se unirá a tu ejército en crecimiento en el capítulo 16. Trae contigo a Matthew para abrir los cofres y a Priscilla para que hable con Raven. Los personajes montados y las tropas con ataques a distancia serán útiles también. Recuerda equipar a tus tropas con armas nuevas si las necesitan.



1 Aprovecha a Matthew

Usa las ganzúas de Matthew para abrir puertas y varios cofres de tesoro. Los ítems robados incluirán una Hero Crest y una Knight Crest- úsalas para subir el nivel de clase de dos de tus personajes.

2 Protege a Merlinus

Deja a dos tropas fuertes cerca de la tienda de Merlinus mientras el resto del ejércirto se dirige al norte. En el octavo turno, enemigos del suroeste aparecerán para atacar a Merlinus.

3 Razona con Raven

Lleva a Priscilla rápidamente con una escolta armada antes de que Raven ataque a los guardias. Deja que hable con Raven, ella lo convencerá de que se una al esquadrón.



RAVEN

Raven el mercenario es un personaje muy balanceado que puede ser entrenado para ser un fuerte soldado.

4 Raven Habla con Lucius

Lucius permanecerá en su celda mucho después de que todos se hayan ido. Envía a Raven para convencerlo de que se una a tu ejército.



LUCIUS

Lucius el monje puede no parecer una amenaza, pero su magia tipo Light puede demoler al enemigo, shamanes y tropas.

5 Protege a los Soldados

Los soldados que liberaste se dirigirán directamente con Bernard. Protégelos de los enemigos y elimina a Bernard antes que ellos o todo estará perdido. Al menos uno de los soldados debe sobrevivir.

6 Batalla en el Trono



El poderoso Bernard tiene una armadura que lo hace invencible ante casi cualquier arma normal. No obstante, tiene debilidad a la magia. Atácalo con Erk y Lucius para deshacerte de el sin problemas.

Capítulo 16x: THE PORT OF BADON

Fargus te ha ofrecido transporte en su nave, ¡pero solamente si llegas a él! Tienes dos opciones en esta misión: evadir una dura pelea moviéndote por el norte para llegar con Fargus o enfrentar una feroz batalla con las hordas enemigas. La segunda opción te dará mucha experiencia, buenos ítems y acceso a la arena, ¡pero es muy difícil!

1 2 3 4 5

POSICIONES INICIALES

REFUERZOS ENEMIGOS

1 Un Ataque Doble





Para completar tu objetivo, necesitarás ejecutar una estrategia avanzada. Envía a Eliwood y a Guy al norte para que se encarguen de los enemigos con hachas y después muévelos al oeste. Posiciona a Marcus al sur de la casa roja cerca del punto 1 del mapa y mueve a Oswin u otro caballero al norte de la casa. Los piratas atacarán a Oswin y cuando Damian llegue, él atacará a Marcus. Ayuda a Oswin y Marcus con ataque a distancia.

2 Cuidado con Damian



Damian y su banda de malosos llegarán al pueblo en el segundo turno. Damian es extremadamente peligroso- pocos personajes pueden sobrevivir a su ataque. Marcus y Oswin deben soportar su poderoso ataque e inclusive ellos saldrán muy lastimados. Ataca a Damian con tus mejores ataques y apoya a distancia y con magia.

3 Añade a Canas a tu Equipo

Entra en la casa cercana al punto de inicio para que conozcas a Canas, el shaman. Canas ofrecerá unirse a tu ejército- ¡su magia tipo Dark es tremendamente poderosa!



CANAS

Canas usa una potente magia Dark que puede acabar con muchas tropas. En niveles altos, es casi invencible.

4 VENDEDOR

HEAL STAFF	600
MEND STAFF	1,000
FIRE MAGIC	560
THUNDER MAGIC	700
LIGHTNING MAGIC	630

Consigue los Tesoros

Elimina a los piratas, pero no ataques a Fargus o a Dart (el pirata que está cerca de la arena). Una vez que hayas limpiado el lugar de piratas, visita las casa que quedan para que obtengas muchos ítems raros como una Lancereaver, Sleep Staff, Short Bow y una Devil Axe. Después de que tengas todo, habla con Fargus para completar la misión y checar la arena.

5 Gladiadores de la Arena



La arena es un excelente sitio para subir de nivel a tus tropas y obtener grandes cantidades de oro. Antes de llevar a un personaje a la arena, asegúrate de que tenga llena su vida. Si ganas, podrás duplicar tu dinero, pero si pierdes, el personaje se perderá también.

Capítulo 17: PIRATE SHIP

¡Prepárense para ser abordados! El enemigo se encuentra en la cubierta... ¡justo sobre tu bote! Los villanos te tienen rodeado. Enfrentarás a muchos shamanes y espadachines- usa a Lucius para combatir la magia Dark del oeste y lanceros para las espadas del este. Para vencer, debes derrotar a Zoldam o sobrevivir once turnos.



Defiende tus Posiciones

Detén la invasión enemiga en los puntos de cruce. Divide tus tropas con lanzas entre el sur y el este para interceptar a los enemigos que traen espadas. Aumenta tu defensa en el oeste con Lucius y varios soldados fuertes. Deja a los arqueros y curanderos atrás para apoyar a los que están peleando.

Obtén los Tesoros

Al ir eliminando enemigos, encontrarás valiosos ítems como una Longsword, Red Gem, Guilding Ring y una Pure Water.

1 ¡Comprando Abordo!

Esperamos que hayas ganado una gran cantidad de dinero peleando en la arena; porque las tiendas en la cubierta están llenas de ítems raros y costosos. Es tentador, pero compra solo lo útil.

ARMERIA

IRON SWORD	460
STEEL SWORD	600
STEEL LANCE	480
JAVELIN	400
STEEL AXE	360
HAND AXE	300
IRON BOW	540
STEEL BOW	720

VENDEDOR

VULNERARY (3)	300
DOOR KEY	50
HEAL STAFF	600
MEND STAFF	1,000
FIRE MAGIC	560
THUNDER MAGIC	700
LIGHTNING MAGIC	630
FLUX MAGIC	900

2 Zoldam el Shaman

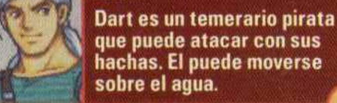


Zoldam es un shaman de nivel 18- a menos de que te guste tomar riesgos innecesarios, déjalo en paz. Es mucho mejor no atacarlo e ir destruendo las olas de enemigos que te enviará. Al derrotar a los enemigos, obtendrás mucha experiencia para tu personajes. Si quieres obtener un buen bonus, dale a Matthew Pure Water y envíalo a robar el valioso ítem Speedwings de Zoldam.

Capítulo 18: THE DREAD ISLE

El comandante pirata, Fargus, ha cumplido su promesa de llevarte a la Dread Isle- ahora debes llegar a Dragon's Gate. Afortunadamente, Dart se unirá a tu equipo- su habilidad de viajar sobre el agua será de gran utilidad. Los ojos de Matthew serán de gran utilidad para perforar la espesa niebla, especialmente su lo dejas usar una antorcha. También trae a Florina para hablar con Fiora. Derrota a Uhai antes de 15 turnos para abrir un Bonus.





DART
Dart es un temerario pirata que puede atacar con sus hachas. El puede moverse sobre el agua.

1 El Torch Staff

Persigue al ladrón al norte antes de que escape- obtendrás un Torch Staff que se puede usar diez veces. Deja que una tropa descubra al ladrón y que dos vayan por él.

2 Las Hermanas Reunidas

Después del segundo turno, la hermana de Lorina, Fiora, llegará para darte una mano. Cuando tengas oportunidad, usa a Florina para que la convenza de unirse a tu causa.



FIORA
Fiora es la hermana mayor de Florina. Como su hermana, Fiora es una caballero pegaso para viajes largos.

3 Piratas del Norte

Mantén unas pocas tropas cerca de Merlinus para enfrentar la invasión pirata de las aguas del norte, proteger a Merlinus es crucial.

4 Captura sus Armas

Del lado este de la región, lleva a tus caballeros a atacar a los enemigos del sur. Los soldados enemigos traen importantes ítems, como Mosferatu Magic y un Longbow.

5 Marcha al Sur

Ensambla una gran formación de tus mejores peleadores y marcha a las fortalezas del puente. Ellos podrán soportar el ataque enemigo. Haz que Matthew use una antorcha para ver a los enemigos. Cuando puedas, muévete hacia abajo para usar los árboles como defensa.

6 Uhai el Halcón



Acomoda a tus tropas fuera del alcance del arco de Uhai, ahora atácalo con tus más fuertes guerreros. Sus ataques a distancia pueden ocasionar un gran daño, pero tendrás ventaja si estás cerca de él. Al derrotarlo obtendrás el Oiron's Bolt- un ítem que puede elevar la clases de un arquero.

Capítulo 18x: IMPRISONER OF MAGIC

Si has estado confiando mucho en el poder de Erk y Canas para vencer a los enemigos, el capítulo 18x te será muy problemático. Tendrás que valerte del armamento convencional debido a la esfera antimágica.



1 Ataque Aéreo

Los caballeros pegaso iniciarán un ataque aéreo cruzando el rango de la montaña- no les permitas que salgan de tu alcance y lleguen a Merlinus. Los arqueros pueden disparar sus flehas para derribar a los caballeros.

La Zona Mortal NP

En el tercer turno, Kishuna y sus hombres llegarán, creando una curiosa zona mortal que bloquea toda la magia. Todos los usuarios de la magia que estén en el área morada será inútiles. Aprovecha la oportunidad de atacar a los magos con armas normales.

2 Ataca a Aion



Aion normalmente usa magia de impresionante poder, pero gracias a la llegada de Kishuna, su magia es inservible. El mantiene su habilidad sobrehumana para evitar los ataques de la milicia. Una vez que esté caído, captura el trono o trata de vencer a Kishuna para ganar.

3 Una Oportunidad



Tienes solamente un turno para derrotar a Kishuna-después de que es atacado, escapará instantáneamente. Derrota a sus guardias y rodéalo con los mejores guerreros. Equipa a Guy con la Killing Edge tal vez sea un golpe crítico.

Capítulo 19: DRAGON'S GATE

Los caminos angostos y los laberíticos caminos del capítulo 19 requieren que dividas tu ejército en pequeñas fuerzas. Abre las puertas y rompe las paredes para alcanzar tu objetivo. Hay muchos tesoros para recoger- no lo pierdas. Trae a Matthew, a especialistas en largo alcance y a Priscilla para curar a los heridos.



1 El Gran Ladrón Legault

En el segundo turno, Legault, un ladrón de gran fama aparecerá en el lado noroeste. Combate tu camino hasta él lo más pronto que puedas. Trae a Eliwood, Lyn o Hector para hablar con él y convencerlo de que se una a tu ejército.



LEGAULT

Siendo un ladrón de nivel 12, Legault es más poderoso que Matthew, haciéndolo una mejor opción para futuros objetivos.

2 Ladrón vs Ladrón

En el turno 7, un ladrón aparecerá de una escalera- deja a Matthew o a Legault para esperarlo y roba su Member Card. La Member Card te dará acceso a tiendas secretas en Dragon's Gate que tienen muchas armas raras y costosas. ¡Deberás traer mucho dinero!

3 TIENDA 1

KILLING EDGE	1,300
KILLER LANCE	1,200
KILLER AXE	1,000
KILLER BOW	1,400
ELIXIR (3)	3,000
CHEST KEY	1,500
LOCKPICK	1,200

4 TIENDA 2

IRON BLADE	980
STEEL BLADE	1,250
SILVER BLADE	1,800
PSYCHIC STAFF	3,750
UNLOCK STAFF	1,500

5 Enfrenta a Darin



No te preocupes por pensar que Darin viene hacia tí- el no se moverá de la comodidad de su trono. No obstante, sus ataques de largo alcance te obligarán a mantener tu distancia hasta que estés listo para enfrentarlo. Su Silver Lance puede causarte mucho daño, así que mantén un curandero cerca para curar a tus tropas.

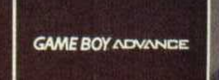
FLAMAS ETERNAS

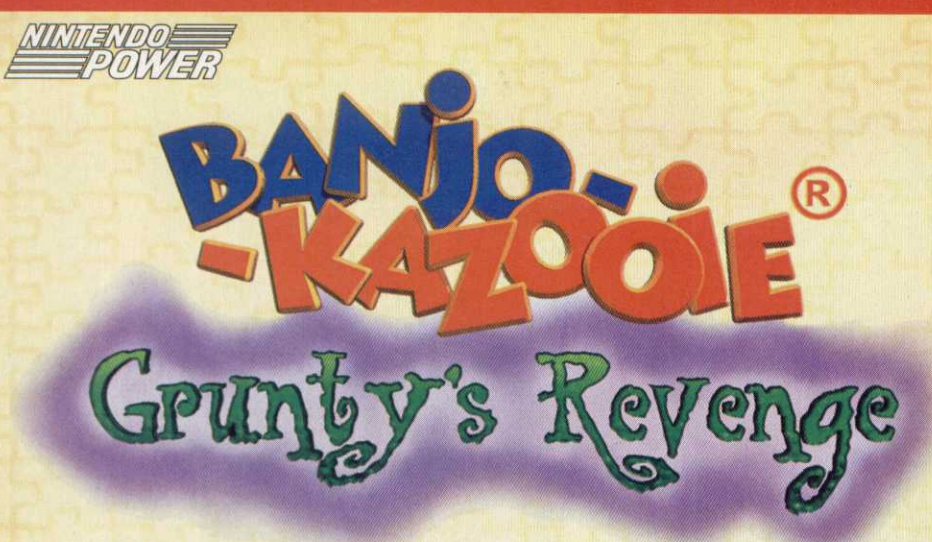
Has sido muy valiente al guiar a Eliwood y su ejército a través de tierras hostiles y épicas batallas, pero apenas has empezado a conocer Fire Emblem. Un gran dragón ha sido liberado sobre el mundo y muchos villanos han hecho planes sobre el reino- ¡no debes descansar en tus laureles! Prepara tu espada, tienes una cita con el destino.







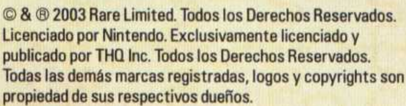

GAME BOY ADVANCE





¡Regresa en el tiempo y busca algunos Jiggies en tu GBA usando al duo dinámico Banjo y Kazooie! Explora todos los secretos y diviértete con este par.





ENTRENANDO AL OSO

Ya sea que juegues usando sólo a Banjo o que controles al oso y al ave juntos, hay muchos movimientos que dominar. Con un poco de práctica podrás correr, nadar y derrotar enemigos muy pronto.

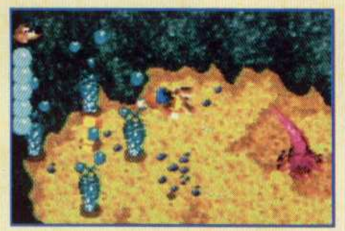
La música calma al salvaje Bozzeye



Encuentra las notas musicales que están por todo el juego. Al juntar 10 notas, tendrás la oportunidad de aprender un nuevo movimiento de Bozzeye, un maestro de Kung Fu que vive debajo de la tierra. Toma las notas, busca su guarida de topo y llámalo. Es un poco gruñón, pero es un buen amigo.

Banjo Tiene Gran Movilidad





Los nuevos movimientos de Banjo son útiles en las peleas y algunas veces, lo ayudan a accesar a nuevas áreas. Derrota a los enemigos con movimientos como el "Pack Whak" y el "Roll Attack". ¡No olvides escalar y nadar también!

Doble Problema





Una vez que hayas rescatado a Kazooiede las garras de Grunty, será momento de sacarle provecho a tu emplumada amiga. El movimiento "Egg Firin' Attack" causa gran daño a tus enemigos y el "Flap Flip" te permite alcanzar nuevas áreas.

LOS JINJOS SON TUS AMIGOS

Los Jinjos están perdidos, pidiendo ayuda desesperadamente esperando que tú los rescates. Tendrás que hacer esto no por tu gran corazón, sino por la información que ellos te darán.

No Olvides a Ningún Jinjo



Uno puede preguntarse porqué los Jinjos se quedan ahí parados en lugar de ir por ayuda. Bueno, eso no tiene importancia, sólo necesitas saber que tienes que rescatarlos. Algunos silvarán y gritarán por tu ayuda, pero algunos requerirán de un poco más esfuerzo para encontrarlos. Sigue buscando y serás recompensado.

El Jinjo Adivino



Ya que rescates a todos los Jinjos de un área, visita al Jinjo Adivino, una enorme estátua que te recompensará con imformación como pago por haber rescatado a los de su especie. Asegúrate de rescar a cada uno de los Jinjos de cada área pues recibirás una sorpresa extra.

LA MIEL ES BUENA PARA TI

No es sólo para los resfriados y gargantas irritadas; la miel cura todo. Toma todas las Honey Combs del juego para recuperar tu energía y visita a Honey B para extender tu barra de energía.

Miel, ¡Dulce Miel!



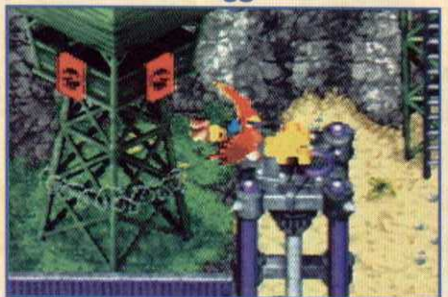


Encuentra los Hollow Honeycombs y llévalos a la colmena de Honey B en Spiral Rise. Si tienes suficientes de ellos, Honey B incrementará tu barra de energía.

OBTÉN JIGGIES

Los Jiggies son piezas de un rompecabezas que están por todos lados. Búscalas en cada rincón y ocasionalmente, gana en los mini juegos para obtener más Jiggies y abrir nuevas áreas.

Encuentra los Jiggies



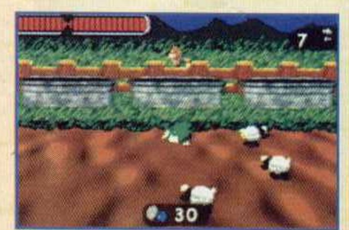
El sacerdote Jiggywiggy ha perdido a sus feligreses y le ha pedido a Banjo que busque a los Jiggies errantes, y los regrese al templo. El objetivo principal del juego es encontrarlos a todos y tu recompensa es el acceso a nuevas áreas secretas.

Ayuda a Stros, Gana Jiggies





Recibirás algunos Jiggies después de que encuentres algunos ítems perdidos y otras veces cuando ayudes a otros personajes. Rescatando al hijo de Mama Cluker obtendrás un Jiggy. Igual ocurre si juntas todas las conchas de mar.





También puedes obtener Jiggies al jugar mini juegos. En uno de ellos pastorearás Baa-leathers arrojandoles rollos de pasto frente a ellos y en otro, tendrás que disparar huevos a un barco pirata.

Daie un Uso a las Jiggies



Una vez que tengas suficientes jiggies (generlamente son 5) ve al templo de Jiggywiggy. Al hacerlo Abrirás la barrera para poder entrar a nuevos niveles. Cada área requiere cierto número de Jiggies para poder entrar asi que lo mejor será llegar al templo con la mayor cantidad posible.



El sacerdote Jiggywiggy te ayudará a darle uso a tus Jiggies y te mostrará la entrada a cada nivel nuevo que abras. Despidete de él y busca el camino hacia el siguiente paso en tu aventura.

EL HOCUS-POCUS DE MUMBO JUMBO

Tu amigo Mumbo seguro que es raro. A él le gustan las alfombras peluditas, las bocinas grandes y las máscaras extrañas. Si tienes un Token, él te transformará en el animal que tú elijas.

!Presto-Cambio-de Banjo!





Cuando encuentres un Token de Mumbo (es una calavera), llévalo a un Mumbo Pad, él lo usará para transformarte en otro animal. Cuando encuentres un hoyo muy pequeño para Banjo, puedes transformarte en ratón para poder pasar.

COMO RESCATAR A KAZOOIE

Spiral Mountain

- Ve al norte y habla con Bozzey para aprender "Pack Whack" (10 notas).
- Ve al Sureste y usa Pack Whack en los postes para obtener un Honeycomb.
- Metete al **Templo Jiggywiggy** y toma un Jiggy para alcanzar Cliff Farm.

Cliff Farm

- Habla con Bozzeye y aprende a sumergirte bajo el agua (25 Notas).
- Sumérgete en la casacada del lado izquierdo de Bozzeye para tomar un Jiggy.
- Ve al oeste, habla conBozzeye y aprende como escalar (40 Notas).
- Escala el acantilado y rescata los huevos de las gallinas.
- Salta la saliente, escala más alto y derrota a los enemigos por otro Jiggy.
- Desviación: ve al sureste y derrota a la planta para salvar a los Baa-leathers y tomar otro Jiggy.
- Ve al norte para entrar a **Farm Heights**.
- Habla con Mama Clucker y localiza a sus 5 "chicks" para tener otro Jiggy.
- Uno de los chicks está en una isla en el río; él también tiene un Jiggy.
- Brinca en el techo de **Bluff Barn** y sube para agarrar un Hollow Honeycomb.
- Ve al noroeste y aprende el movimiento "roll attack" (60 Notas).
- Ve al sur de Bozzeye y juega el mini jego de Baa-leather por otro Jiggy.
- Entra a **Bluff Barn** y usa roll attack para pegarle al switch.
- Derrota a Klungo y recibe un Jiggy y un Mumbo Token.
- Visita el **Mumbo Pad** detrás de **Bluff Barn** y conviertete en ratón.
- Ve al este, entra en el hoyo de **Crag Mill** y toma el Hollow Honeycomb.
- Dejate caer por el hoyo en el piso, activa el switch y toma el Jiggy.
- Rescata a los 5 Jinjos que están en Cliff Farm para tener otro Jiggy.

Spiral Mountain

- Ve al Jiggy Temple para abrir Breegull Beach.
- Ahora hacia el norte y escala hasta llegar a **Spiral Rise**.
- Visita la colmena de **Honey B** para intercambiar tus Hollow Honeycombs por extra energía.
- Regresa a Spiral Mountain y ve a suroeste donde conoces a Bozzeye.
- Escala el acantilado y cruza el puente para llegar a Breegull Beach.

Breegull Beach

- Ve al surestey localiza la entrada a **Grunty's Quarry**.
- Sube la escalera hacia el noreste, salta y usa Pack-Wack en el switch.
- Warpeate a **Witch's Keep** y derrota a Grunty para iberar a Kazooie (y obtener un Jiggy).

NO HAGAS EL OSO

El juego está hecho a la antigua con aventuras divertidas y buenas puntadas mezcladas perfectamente. Si te divertiste mucho usando a Banjo, te divertirás el doble usando a Kazooie.



Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike

MISIONES BONUS

Para abrir las Misiones Bonus necesitas sacar las medallas de cada nivel para que de esta forma puedas obtener puntos por cada una de esas medallas. Esta es la lista de las misiones que puedes comprar con tus puntos:

ATTACK ON THE EXECUTOR
Se encuentra arriba de "Triumph of the Empire", requieres 30 puntos.

DEATH STAR ESCAPE
Se encuentra sobre "Revenge of the Empire", requieres 10 puntos.

ESCAPE FROM HOTH
Se encuentra a la izquierda de "Battlefield Hoth", requieres 20 puntos.

FLIGHT FROM BESPIN
Se encuentra a la derecha de "Deception at Destrillion", requieres 20 puntos.

REBEL ENDURANCE
Se encuentra arriba de "Attack on the Executor", requieres 20 puntos.

Con los siguientes "passwords" podrás abrir opciones nuevas, escríbelos correctamente o de lo contrario no funcionarán.

WHATTHE?
Abres el "Ace Mode"

WIMPIAM!
Abres "Easy Mode"

LOOKMOM!
Abres "Credits"

THEDUDES
Abres el "Documentary"

LOOKOUT!
Abres el Arcade de "Empire Strikes Back

FREEPLAY
Abre el Arcade "Star Wars" de los 80.

NOCOLOR?
Abres el modo "Black and White"

RTJPFC!G / TIMEWARP
Abres el Arcade de Star Wars

FARMBOY?
Puedes usar el T-16 Skyhopper en el modo VS

!KOOLART
Abres la "Art Gallery"

HARKHARK
Abres el "Music Hall"

YOUDAMAN
Puedes jugar con la "Y-Wing" en la misión de "Revenge of the Empire"

Concurso XII Aniversario

Los Premios

Habrá tres primeros lugares que incluyen un Nintendo GameCube con 1 Mario Kart Double Dash!!, y tres segundos lugares con un Game Boy Advance SP con 1 Mario & Luigi.

En la edición de Mayo del 2004 se publicarán los nombres de los afortunados ganadores. Las personas que resulten ganadoras tendrán hasta el 31 de Mayo para recoger su premio en nuestras oficinas ubicadas en: Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, 2º Piso, Colonia Santa Fe, México D.F. C.P. 01210, de 10:00 AM a 14:00 PM y 15:00 PM a 17:00 PM en días hábiles presentando original y copia de su identificación. Promoción valida en toda la República Mexicana. No incluye gastos de transportación.

Las Bases

Podrán participar todos los lectores-videojugadores de todas las edades dentro de la República Mexicana. Debes desprender esta hoja (1ª Fase) y la que saldrá publicada en la edición de Febrero de 2004 (2ª Fase), poner tus datos completos en los espacios señalados, contestar correctamente el cuestionario de las dos ediciones y enviarlos juntos en un sobre cerrado únicamente por correo a: Club Nintendo: Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, 2º Piso, Colonia Santa Fe, México D.F. C.P. 01210.

No se aceptarán copias fotostáticas, correos electrónicos, ni envíos por fax, solamente recibiremos las páginas ORIGINALES por correo. Los sobres se recibirán hasta el 31 de Marzo del 2004. No te preocupes si tu carta es de las primeras o las últimas, todas participarán siempre y cuando incluyan los cuestionarios de la 1ª y 2ª fase y tengan todos tus datos completos.

No está limitado a un sobre por participante, así que puedes enviar todos los sobres que quieras (sólo en ORIGINAL y con las DOS FASES) para tener más oportunidades de ganar. El 5 de Abril de 2004 se elegirá sucesivamente un sobre hasta encontrar aquellos que cumplan con todos los requisitos establecidos en estas bases.

CLUB NINTENDO

Promoción notificada a la Procuraduría Federal de Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 26 de diciembre de 2002. Para mayor información de la promoción llamar al 52 61 37 75. Cualquier incumplimiento repórtelo a la Profeco.

Primera Fase

Nombre: Edad:

Domicilio:

Marca bien la letra de la respuesta en el cuadro que se encuentra al final de la línea.

1. ¿Cuántas personas pueden jugar simultáneamente en Mario Kart Double Dash!!?
a)4 b)8 c)16 d)32

2. ¿Cuáles de éstos juegos pueden jugarse conectados vía LAN (Red de Área Local)?
a) Kirby Air Ride, 1080 Avalanche, Mario Kart Double Dash!!
b) Phantasy Star Online, 1080 Avalanche, Mario Kart Double Dash!!
c) Fifa 2004, Kirby Air Ride, F-Zero GX
d) F-Zero GX, Madden 2004, 1080 Avalanche

3. ¿Qué equipos mexicanos aparecen en el Fifa 2004?
a) Atlas, Pumas, América, Cruz Azul
b) Chivas, América, Monterrey, Toluca
c) Toluca, Monterrey, América, Pumas
d) Pumas, Toluca, Necaxa, Tecos

4. ¿Cuál es la última arma que obtienes en el modo Weapon Master para Link en Soul Calibur II?
a)Mirror Shield
b)Megaton Hammer
c)Masamune
d)Bug Catching Net

5. ¿Qué actores prestan su voz en el juego de GCN XIII?
a)Adam West, David Duchovny, Eve
b)David Hayter, Bruce Willis, Katherine-Zeta Jones
c)Mike Myers, James Earl Jones, Sharon Stone
d)Will Smith, Keanu Reeves, Angelina Jolie

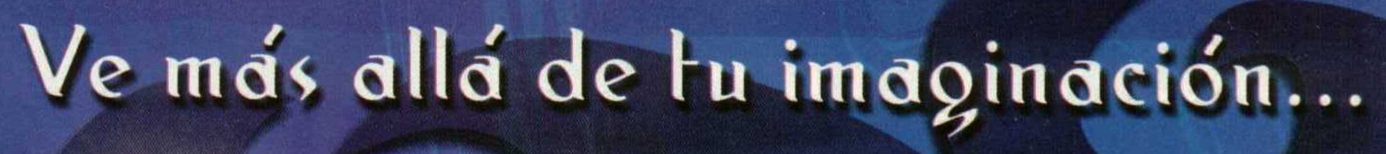
6. ¿Qué personaje de la serie de Resident Evil va a aparecer en la siguiente película?
a)Rebecca Chambers
b)Albert Wesker
c)Chris Redfield
d)Jill Valentine

7. ¿Quién hizo el tema original de Star Wars?
a)Elthon John
b)John Williams
c)Harry Gregson-Williams
d)John Lennon

8. ¿Cuántas pilas alcalinas necesita el Game Boy Advance SP para funcionar?
a)2 b)4 c)1 d)Ninguna

9. Hasta la fecha, ¿cuántos tipos de Game Boy han salido (incluyendo Japón)?
a)6 b)4 c)8 d)5

10. ¿Qué grupo musical mexicano aparece en el soundtrack del juego de GCN SSX3?
a)Kinky b)Café Tacuba c)El Gran Silencio d)Pink Punk



de lunes a viernes la magia
y la aventura llegan a tu televisor,
no te pierdas...

ALEGRIJES Y REBUJOS

Lunes a viernes
4 de la tarde

ÚLTIMA PÁGINA

Club Nintendo • Año 13 • Enero 2004

Este año promete ser muy interesante en la industria del videojuego, puesto que varios de los títulos que no salieron en el 2003, serán lanzados en los primeros meses del 2004; tal es el caso de "Metal Gear Solid: The Twin Snakes" o "Pikmin 2", por mencionar algunos. Por ello te invitamos a que nos acompañes el próximo mes en una edición más de Club Nintendo; mientras tanto te dejamos con una muestra de lo que encontrarás.



MGS: THE TWIN SNAKES



De la mente de Hideo Kojima surge una historia que involucra temas como el terrorismo y los ataques nucleares, donde Solid Snake, un soldado de grandes aptitudes debe infiltrarse en las bases enemigas para rescatar a los rehenes y detener a los terroristas y así evitar una catástrofe de consecuencias mundiales. "Metal Gear Solid", uno de los mejores juegos de Kojima ahora en el "GameCube".



ZELDA BONUS DISK

Si pensabas que el primer "Bonus Disk" es de súper colección, espera a que te presentemos el nuevo "Bonus Disk" de Zelda, donde Nintendo ha integrado, incluso, los títulos que salieron para el primer sistema casero de Nintendo (NES). Así que si quieres saber todos los detalles de este nuevo disco de colección, no te pierdas tu revista Club Nintendo del próximo mes por nada del mundo.



FERIA DEL JUGUETE

¿Te gustaría conocer la juguetería más importante de México?, si es así te invitamos a la Feria del Juguete 2003 que se lleva a cabo con nuestros amigos de Liverpool Insurgentes; un lugar donde puedes recorrer más de 3,000 m2 y encontrar los juguetes más exclusivos y cotizados de Europa, Estados Unidos y Oriente.

Lo mejor de esta exhibición, es que encontrarás los juguetes más clásicos y de colección, hasta los de mayor tecnología, pasando desde el modelismo, juguetería en general, radio control y por supuesto... los videojuegos, logrando así que todos los niños y niñas de 1 a 99 años encuentren exactamente lo que están buscando. Así que ven con tus papás o con tus amigos y disfruta de este gran recorrido por la feria del juguete que estará esperándote con las puertas abiertas en esta temporada.

Ahora que has llegado al final de la página #96, seguramente notaste cambios en la revista. Éstos los hacemos en base a tus sugerencias y con el fin de ofrecerte un producto de mejor calidad, para que disfrutes desde la primera hasta la última página. Mándanos tus comentarios sobre estos nuevos cambios, así como tus sugerencias y peticiones por correo electrónico a clubnin@clubnintendomx.com, o a la siguiente dirección: Av.Vasco de Quiroga # 2000 Edificio E, Segundo piso, Colonia Santa Fe Delegacion Alvaro Obregon C.P. 01210, Mexico, D.F.

¡Despega a una *burbuaventura* cada domingo!

¿Están todos listos...?

BURBUJAS ©

¡Acompáñanos a viajar por el tiempo y por el ciberespacio para luchar contra el Ecoloco y sus mugrosos secuaces!



Domingos
10 de la mañana



BOARDGAMES * TRADING CARD GAMES * PUZZLES * VIDEOGAMES * CFG

ARLEQUÍN®

★ www.arlequin.com.mx ★

¿TE QUIERES DIVERTIR?

VEN Y CONOCE LA MEJOR TIENDA
DE JUEGOS EN MÉXICO...

• • •

CONTAMOS CON ÁREA DE JUEGO PARA MÁS
DE 32 JUGADORES.
ORGANIZAMOS TORNEOS OFICIALES.
ABRIMOS LOS 365 DIAS DEL AÑO.
HORARIO 11:00 A 20:00 HRS.
VENDEMOS PRODUCTOS ORIGINALES.
EL MEJOR SURTIDO EN CARTAS DE YUGIOH!



¡DIVERSIÓN GARANTIZADA!













LEGO

¡HOT! Yu-Gi-Oh!

Pokémon
TRADING CARD GAME

MAGIC The Gathering

¡NEW! THE SIMPSONS TRADING CARD GAME

MAGE KNIGHT
collectable miniatures game

SUCURSALES

PLAZA EXHIBIMEX
LOCAL 20
TEL: 52.76.83.48
[FRENTE TAQUILLA DE CINEMEX]

CENTRO CULTURAL TELMEX
AV. CUAUHTEMOC #19 LOC. 36
COLONIA ROMA
TEL: 55.25.06.55

PARQUE DURAZNOS
BOSQUES DE LAS LOMAS
1ER. NIVEL
TEL: 0445511766234

SOMOS DISTRIBUIDORES PREGUNTA POR NUESTROS PRECIOS A MAYOREO
DISTRIBUCION@ARLEQUIN.COM.MX O AL (55)55.25.06.55